全彩印大型游戏月刊

总第 23 期

2000年10月号

游戏机

实用技术

Practical Techniques For Games

本刊独家采访科乐美
软件（上海）有限公司

任天堂两部新主机完全报道

索尼中文 PS 游戏《射雕英雄传》
《CAPCOM VS. SNK》之完全介绍

《恐龙危机 2》彻底攻略
《勇者斗恶龙VII》详细攻略
《SD 高达 G 世纪 -F》完全作战指南

本期赠送《CAPCOM VS. SNK》大幅海报

定价：人民币1 2元
ISSN 1008-0600
10
9 771008 060006

抽奖了！

奖品设置

一等奖一名　世嘉DC主机
二等奖五名　任天堂GB主机
三等奖五十名　精美卡片

年度订阅大奖公布

《游戏机实用技术》从创刊至今已出了23期了，许多老读者是从第一期就开始购买的，他们见证了杂志的发展，并一直支持我们从幼稚走向成熟。没有众多真诚读者全力的支持就不会有今天这本印刷精美内容详实的《游戏机实用技术》，所以我们要向订阅和购买我们杂志的读者朋友们，向所来信来稿的读者朋友们说一声："谢谢！"

从1999年8月到2000年7月间有许多本刊的支持者订阅了本刊一年的杂志，对于大家的信任和支持我们衷心地感谢。在1999年8月号到2000年4月号的杂志中我们承诺会从以上的订阅者中抽出一部分赠送礼品，那么现在就是公布名单的时候了！

获奖名单

一等奖		北京	徐　放	河北丰南	刘　健	江苏无锡	邹　恺	湖北黄石	凌家君
吉林长春	齐彦斌	北京	王子虞	河北唐山	刘　涛	江苏苏州	沈　晓	湖北麻城	毛　承
二等奖		北京	梁　潜	山西太原	钱济萍	江苏昆山	毛　昆	四川乐山	宋赵洲
江苏南通	陈　捷	上海	童弈君	黑龙江木兰	王凤琴	浙江温岭	陈健民	四川威元	许　健
上海崇明	王方骏	上海	房　冬	黑龙江大庆	管光政	浙江杭州	舒波翔	云南曲靖	卜海坤
四川成都	千欧亚	上海	陈　杰	吉林公主岭	车雪峰	广东南海	何志斌	云南大理	张　羽
北京市	陈志勇	上海	林莉平	福建厦门	周长发	广东番禺	李　波	新疆乌市	黄旭辉
西藏拉萨	巴桑旺维	上海	雷　刚	福建长乐	高　明	广东广州	吴　峻	新疆乌市	张　军
三等奖		上海	邹道林	福建福州	游　韬	广西南宁	王　涛	新疆乌市	慕建设
北京	邵　杰	上海	曹　沂	福建石狮	林　旭	广西梧州	黄　刚	新疆乌市	乔建忠
北京	樊非非	上海	陆　琰	山东曹县	马　哲	广西柳州	韦盛强	青海西宁	王红军
北京	吴亚雄	重庆	辛晓明	山东荷泽	胡　涛	广西浦北	何全成		

总 顾 问：李子奇
社长／总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义

责任编辑：郑 翔
编 辑：杨 晶 张元凯
张志强 徐 飞
编 务：张 娜 高晓兰

电脑设计：顾咏梅 吴 松

广告经理：宋宣明
发行主任：李海祥

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
E-Mail:gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
邮发代号：54-98

主办单位：甘肃省科学技术协会
出版单位：游戏机实用技术杂志社

印 刷：广州丰彩彩印有限公司
发 行：兰州市邮政局
出版日期：2000年10月10日
定 价：人民币12元

各地书商订购请致电:013609325110

VOL.23

目录

content

独家采访

本刊记者独家采访科乐美软件（上海）有限公司 2

特别报道

NINTENDO GAMECUBE 4
GAME BOY ADVANCE 8
任天堂谈新主机 10

人物

业界顶尖制作人——宫本茂 12

游戏情报站

任天堂SPACE WORLD 2000报道 13
《DQ VII》发卖报道 14
彩色版WS主机将于12月上旬发售 14
《生化危机》的两则消息 16
英国ECTS展的系列报道 17

前线狙击

射雕英雄传 19
星神 20
ONI零～复活～ 20
欢迎光临Pia Carrot2.2 21
保镖 22
燃烧吧！正义学院 24
永恒的阿卡迪亚 26
ELDORADO GATE 28

特快专递

CAPCOM VS. SNK 30
F355 CHALLENGE 34

攻略透解

恐龙危机2 37
勇者斗恶龙VII 51
GRANDIA II 71
SD GUNDAM GGENERATION-F 77
攻略研究所 《机器人大战α》研究 85
攻略研究所 《FINAL FANTASY IX》研究 87
世界足球实况胜利11人2000～U-23金牌的挑战～ 88

游戏黄金眼 35
读编往来 92
玩友沙龙 96
日语教室 98
游戏动漫园 100
星之心画廊 102
新新人类GEAR 104
秘技门 106
金手指尖 107
至爱排行榜 108
玩友自由谈 110

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	世嘉梦工场
FC	任天堂红白机
GB	任天堂8位掌机
GBA	任天堂32位掌机
GBC	任天堂8位彩色掌机
MD	世嘉16位主机
N64	任天堂64位主机
NGC	任天堂新世代主机
NGP	SNK16位掌机
NGPC	SNK16位彩色掌机
PS	索尼32位主机
PS2	索尼128位主机
SFC	任天堂16位主机
SS	世嘉土星
WS	BANDAI16位掌机
WSC	BANDAI16位彩色掌机
X-BOX	微软新世代主机

游戏类型

ACT	动作过关类
ARPG	动作角色扮演类
AVG	冒险类
ETC	其它类
FTG	格斗类
FREE	完全反射视点类
MUG	音乐类
PUZ	方块类
RAC	赛车类
RPG	角色扮演类
SLG	策略模拟类
SRPG	战略角色扮演类
SPT	体育类
STG	射击类
TAB	桌面类

索引

ARC	
格斗之王2000	106
燃烧吧！正义学院	24
PS	
BEATMANIA FEATURING DREAMS COME TRUE	107
ONI零～复活～	20
SD GUNDAM GGENERATION-F	77 106 107
TETRIS魔卡少女樱	107
机器人大战α	85
恐龙危机2	36 37
射雕英雄传	19
世界足球实况胜利11人2000	35 88 106
兴奋舞台2000	36
星神	20
勇者斗恶龙VII	51 35 107
最终幻想IX	87 106
PS2	
DREAM AUDITION	107
保镖	22
真·三国无双	106
装甲核心2	107
DC	
CAPCOM VS. SNK	30 35
COOCOOTOON	36
ELDORADO GATE	28
F355 CHALLENGE	34 36 106
格兰蒂亚II	71 107
VIRTUA TENNIS	107
恶魔战士DC版	106
基连之野望自护之系谱攻略指令书	107
加油日本！OLYMPIC2000	107
燃烧吧！正义学院	24
太空频道5	106
永恒的阿卡迪亚	26
再生侠	35
GB	
牧场物语2	106
欢迎光临Pia Carrot2.2	21

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

本刊记者独家采访科乐美软件（上海）有限公司

7 月底的上海骄阳似火，作为日本首屈一指的游戏软件公司 KONAMI 就选择在这个火辣辣日子里，成立了以科乐美软件（上海）有限公司为正式名称的海外分公司。为了能在第一时间内将最新的业界资讯报道给本刊的广大读者，本刊特派记者D·S前往上海采访科乐美软件（上海）有限公司负责人王子杰先生。由于准备得不是十分充分，当亲眼见到王先生的时候就显得十分紧张，但是好在王先生很友善地接待了记者，所以整个采访过程也进行得相当顺利。

记：王先生您好，我是《游戏机实用技术》的编辑。初次与您接触，想了解几个本刊广大读者以及电玩游戏爱好者比较关心的问题，希望能够得到您的解答。

王：以我个人的名义当然没有问题。由于同国内的相关媒体，特别是介绍TV GAME的媒体接触得还不够广泛，所以也不是很了解，可否先介绍一下你们的杂志。

记：本刊是目前国内新崛起的纯TV GAME的综合情报杂志，以其全彩的精美印刷和丰富的内文资讯已经赢得了国内广大游戏爱好者的认同。本刊98年6月创刊，至今以月刊的形式共出刊了22期，您可以先看一下我们的杂志（记者将最新的一期《游戏机实用技术》递交到王先生的手里）。

王：哦，是这样的（翻看杂志）。印刷得还不错，内容覆盖得非常广泛。科乐美的游戏也有介绍啊！

记：这些都是国内玩家最想了解的，我们当然会给予广泛而详实的报道。不知目前科乐美在游戏制作方面有什么最新的动向？

王：不十分清楚你问的是哪一方面的，再加之本人所知道的相关资讯也很有限，如果单指TV GAME而言，就目前最新的日本游戏发售表来看，PS 游戏相信也已是最后之作了。因为明年科乐美将会把主要的游戏制作平台放在PS2、X-BOX以及PC上。

记：那么国内的玩家要想今后玩到科乐美最新的游戏软件就要买新的游戏主机了。请问王先生对于国内的游戏市场的发展怎么看？

王：国内的游戏市场是很不健全的。不论是PC GAME市场还是TV GAME市场都是一样的，合乎法规的经营者数量很少或者看不到。当然也正是这个原因使科乐美优秀的游戏软件不能通过正规的渠道进入中国，并且具有相当实力的代理商也很难找到。再加上中国的电玩刊物很不正规，那些失实的报道就不说了，即使新闻消息准确，游戏图片清晰也不见得是从科乐美那里以合乎法规的途径得到的。由于日本的游戏公司都是以股票上市的形式在经营的，所有相关于该公司的新游戏介绍和业界资讯的内容都受到法律的保护。科乐美软件（上海）有限公司成立后就将从严规范相关的产品销售市场和新闻报道力度。

记：从资料上看贵公司的正式经营运作将会在9月份全面展开，那么相关的人事招聘是怎样进行的？

王：在这方面我们所提供的资料上已经有所说明，而具体的人员现在还没有完全确定下来。只要对游戏制作有兴趣，并且是有才华、有实力的中国青年都可以来试一试。

记：日本游戏厂商不重视中国游戏市场，其中一个很大的因素就是D版的存在，不知王先生怎么看？

王：确实如此。但是近几年来随着科技的发展，网络技术的成熟，D版将会越来越难以生存。不论是DC还是PS2，以目前D版的质素都是不可靠的，对主机有相当大的伤害，对主板的负面影响也十分大，所以许多游戏爱好者都已渐渐地不再热衷D版。另外随着网络个人资料认证技术和新硬件技术的发展，游戏市场将会进入良性循环。日本的许多游戏厂商在这方面都下了大功夫，就目前来说，微软的游戏主机X-BOX在硬件的加密方面就有很大的改善。

记：不错，所有真心热爱游戏的朋友们都希望早一天看到健康的游戏市场出现。

王：日本游戏厂商会给中国游戏市场一个机会，同时也希望国内的有识之士为正版游戏的发展提供良好的土壤环境。

记：最后想问一个广大游戏迷相当关心的问题，科乐美软件（上海）有限公司会不会开发中文游戏？

王：对于这个问题正在酝酿之中，等机会成熟时，推出中文游戏的可能性非常大。科乐美软件（上海）有限公司目前是以上海为中心，积极开拓亚洲游戏市场。在经营运作的同时，会广泛听取中国大陆、香港特别行政区以及台湾地区玩家的意见，为新的计划提供参考。

记：真的太好了！希望这一天早日到来。感谢王先生在百忙之中接受本刊的采访。

王：我本人也希望今后同国内媒体的接触机会更多一些，以使我们更准确地把握市场。

记：再次感谢您，谢谢！

KONAMI 株式会社简介

1973 年成立，公司总部位于日本东京都。
1999 年度营业额 1466 亿日元，经常利润 316 亿日元，集团员工总数 2500 名。
东京、大阪证券交易所一部上市，欧洲伦敦、亚洲新加坡证券交易所上市。
日本奥运协会、日本足球协会、日本棒球协会正式赞助商。
2000年美国E3展3项最优秀奖——最佳展台奖、最佳展商奖、最佳游戏奖《Metal Gear Solid 2》。

科乐美软件（上海）有限公司

2000 年 6 月 29 日成立，注册资本 200 万美元，公司地址为上海浦东新区世纪大道 88 号金茂大厦 1501-03/1509。

START
Touch nintendo!
Nintendo
NINTENDO SPACE WORLD 2000
任天堂株式会社

文：GOUKI

特别报道1：NINTENDO GAMECUBE

8月24日，日本时间下午4：30，任天堂召开了新主机的发布会。在过去的一年多里代号为“海豚”（DOLPHIN）的新主机终于有了它的正式名称：GAMECUBE，直译过来就是“游戏方块”。大家也看到这台主机的庐山真面目了，机如其名，竟真的是个方方正正的“方块”。

GAMECUBE的硬件性能

CPU
IBM 特制POWER PC “Gekko”（月光）
0.18μm（微米）铜配线工艺
时钟频率：405MHz
整数运算：925DMips(Dhrystone2.1)
运算：32 bit 整数；64 bit 浮点
总线带宽：1.6GB/S，202.5MHz（32bit 寻址，64bit 传输）
缓存：L1 快取 64KB(指令 32KB，数据 32KB)；L2 快取 256KB

系统LSI

特制处理器“Flipper”
0.18μm，NEC DRAM 混载
Frame Buffer Approx：2MB（1-T SRAM）
时钟频率：202.5MHz
Texture Cache：2MB（1-T SRAM）
内存带宽：3.2GB/S
Texture Read Bandwidth：12.8GB/S
Colour、Z Buffer：各24bit

图像处理机能
雾化、反锯齿、硬体光源、Alpha Blending、环境贴图、材质压缩（S3TC）、MIP映射，双线性过滤

浮点运算
13.0GFLOPS（MPU，Geometry Engine，硬体T&L总计）
每秒600万～1200万个多边形

音效处理器
专用16bitDSP
时钟频率：101.25 MHz
Instruction Memory 8KB RAM + 8KB ROM
ROM Data Memory 8KB RAM + 4KB ROM
同时发声数：ADPCM，64声道
音源取样：48KHz

内存
主内存：24MB
A-内存：16MB（100MHz DRAM）

DISC DRIVE
CAV（回转角速度一定）方式
资料读取速度：16Mbps～25Mbps

媒体
松下电器特制光碟，直径8cm，容量约为1.5GB

扩张端口
手柄接口×4/Digicard接口×2
Analog AV输出×1/Digtal AV输出×1
高速串行接口×2/高速并行接口×1

使用电源
专用AC ADAPTER 12V×3.5A

主机尺寸
150mm（W）×110mm（H）×161mm（D）

1 复位键

2 电源开关

3 OPEN

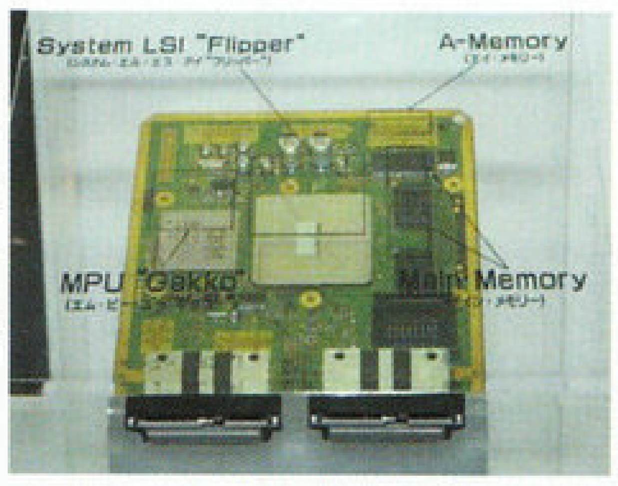
4 控制器插槽

这就是 GAMECUBE 的原大了！！

预定发售日：日版 2001 年 7 月；美版 2001 年 10 月

主机的主板及丰富的周边

这就是 GAMECUBE 的主机板了！相当的简洁。机板上除了核心元件如 CPU“月光”、系统LSI及内存外，并没有其他的元件突在外面。这样的设计相信对于主机运行时的散热是极有帮助的。



任氏主机的手柄一向由宫本茂亲自设计，这次也不例外。不过这次的设计似乎是参考了PS手柄的设计？独特之处在于一组不对称的类比摇杆及按照圆弧形排列的按键。大家不妨拿PS手柄来模拟一下感觉，也很不错呢。手柄和主机一样也有五种颜色供选择，并且没有如N64手柄那样可外接其它周边，因此会内置震动马达。另外还会发售专用的无线手柄“Wavebird”。

主机上配有两个记忆卡插槽，能够同时接上两个4MB的记忆卡。而SD Card转换卡能让玩家使用目前在电脑上流行的SD Card进行资料的存储，最大可达64MB。

4MB 记忆卡

SD Card 转接卡

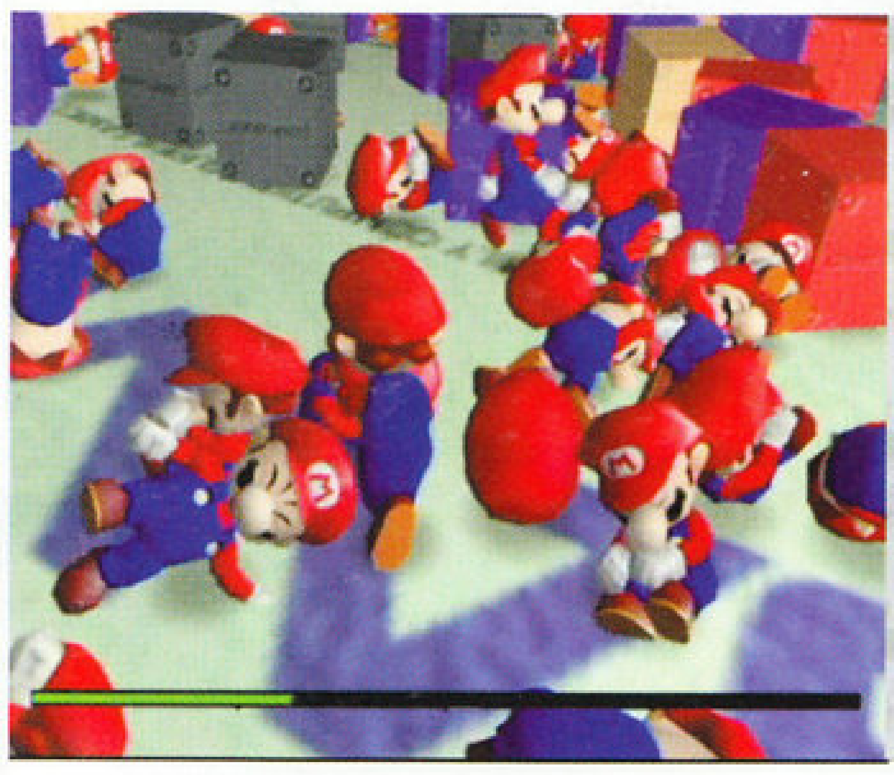
主机的底部同N64一样有扩充槽，能够连接由Conexant公司生产的56KMODEM或是宽频网卡。

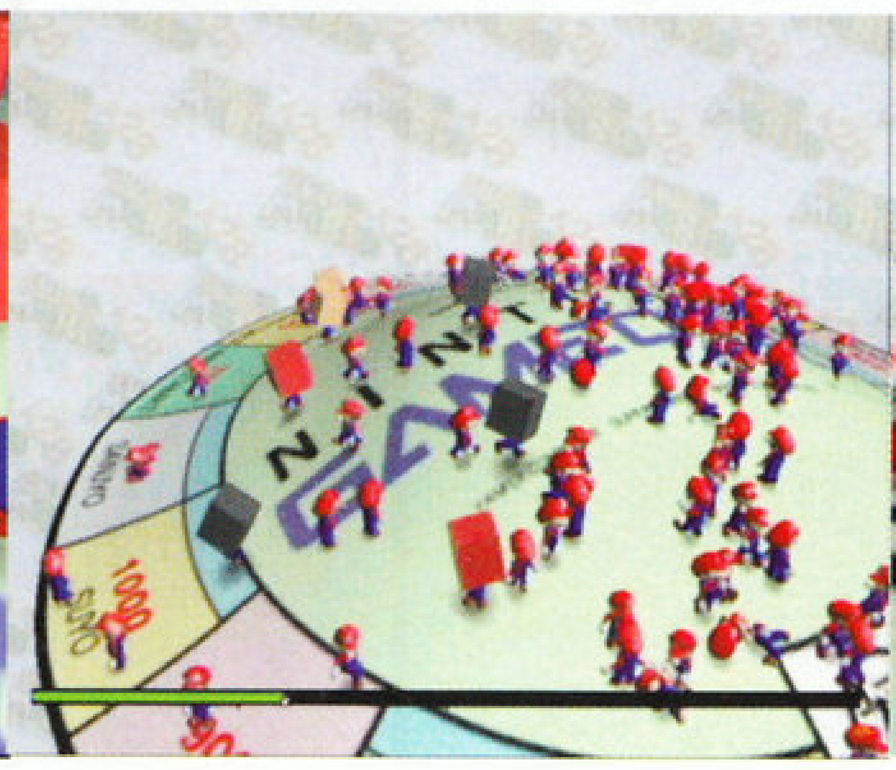
宽频网卡

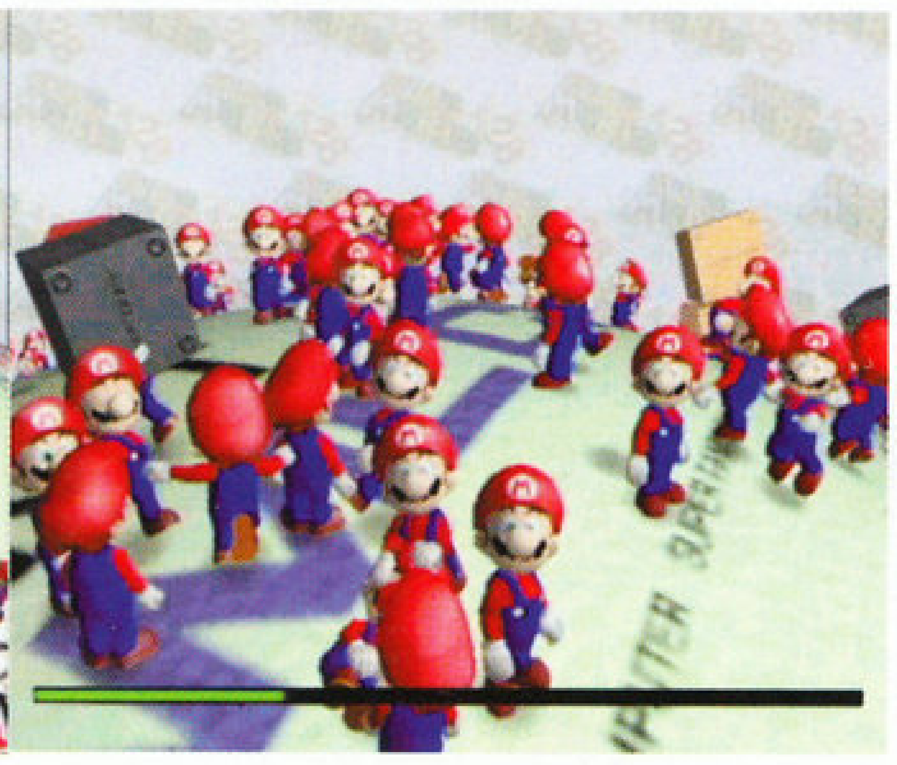
56K 调制解调器

最关心的：游戏画面素质如何？

在发表GAMECUBE的同时，游戏画面的公开当然也是少不了的。在发表会现场，宫本茂进行了实机的演示，图为GAMECUBE即时演算的128个MARIO以60帧／秒在屏幕内四处活动，下方的长条代表的是主机运算的负荷，绿色长条越长表示主机机能消耗资源越多。而宫本茂在开启所有特效的情况下，长条上的绿色始终没有超过一半，看来这台GAMECUBE的确实力非凡！

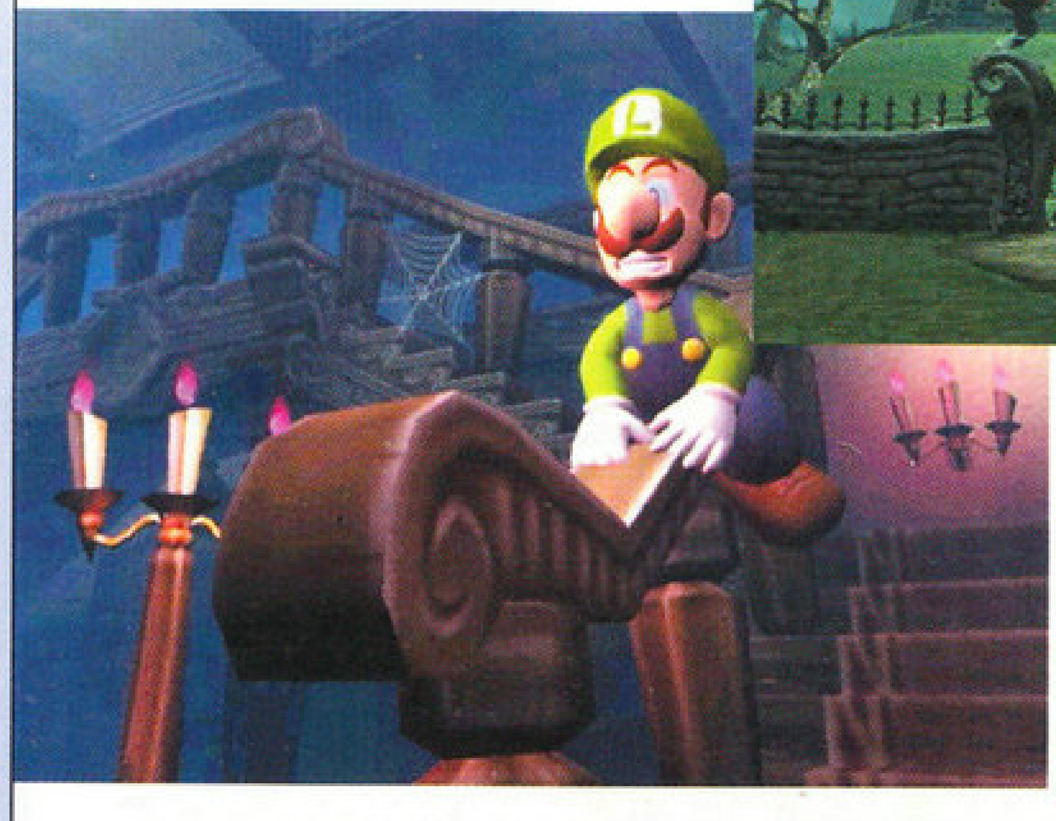


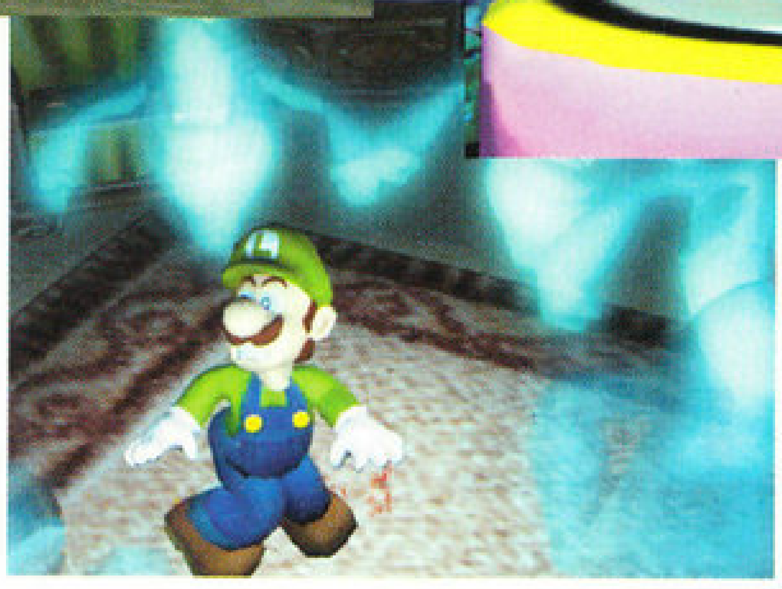




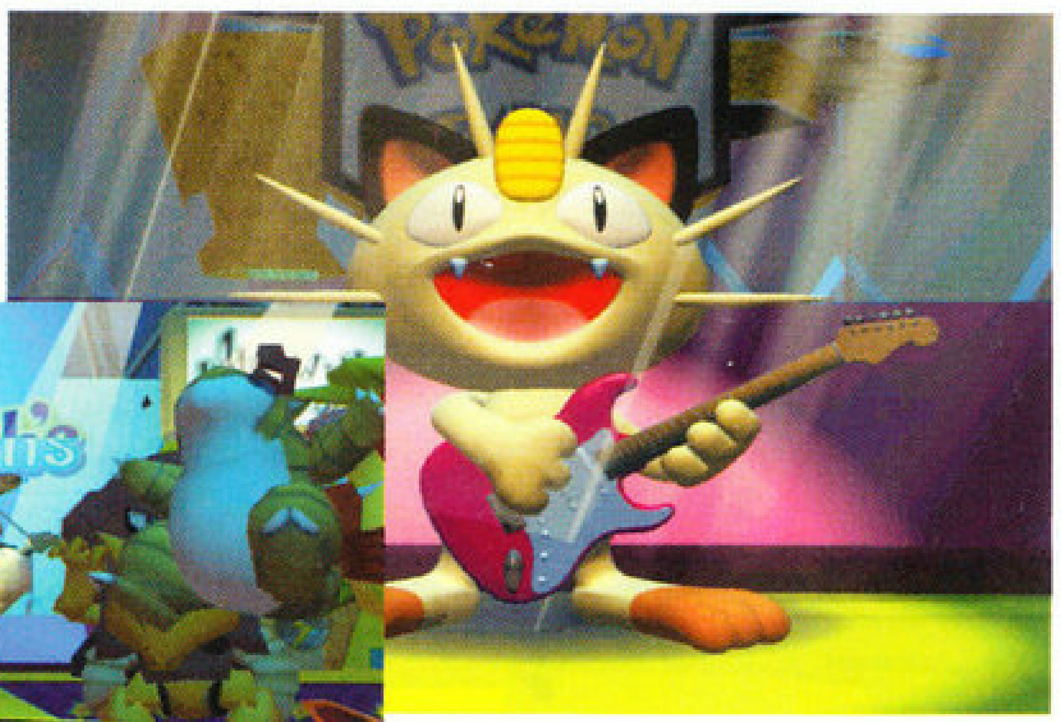
除了实机演示，任天堂还展出了几款游戏的开发画面，需要注意的是这些公开的游戏画面并非CG，全部都是即时演算的结果。看到这些接近CG品质，绝无锯齿的游戏画面，你想说什么呢？

《马里奥兄弟之路易大冒险》


这一次的冒险将从路易的家中开始



《口袋妖怪》



极具人气的 MP

《赛尔达传说》

青年时期的林克

《赛尔达》的魅力不仅仅只表现在画面上

《STAR FIGHTER》

未来感十足的游戏

NGC 的任天堂不再只做“小孩”的游戏了

NINTENDO GAMECUBE 印象

主机的尺寸是 150mm（宽）× 110mm（高）× 161mm（长），比起 185mm × 185mm 的 DC 更小，可能还没有你张开的手掌大，不过够厚，比 DC 最厚的地方还要多出 45mm。装载游戏的媒体是直径仅 80mm，却有着 1.5G 容量的特制 DVD。很明显任天堂的这一举措是为了防盗版。在主机上我们还看到了一个提手似的东西，联想到 GAMECUBE 只须用 12V 的专用电源……难道 GAMECUBE 也能同 PS ONE 一样在汽车上使用吗？

这就是直径为 8 cm 的特制 DVD 碟片

相比较 PS2 已公开的数据，除了在显示的输出方面 GAMECUBE 稍逊一筹外，其它方面均优于 PS2。也许会有人再次提到 PS2 那 6600 万 /S 的多边形演算能力，不过需要指出的是 SONY 一直都没有正式公布 PS2 在开启了全特效后演算多边形的能力。而这次任天堂“恰好”只公布了打开全特效后的多边形演算能力：每秒 600 万 ~ 1200 万个多边形。对于这个比较，争论是不起作用的，问题的关键在于：作为游戏开发商本身，你能使用到主机的几成能力？微软的 X-BOX 还号称关闭特效 3 亿、打开全特效 1 亿个多边形的实力呢！“响鼓还需重锤敲”，任天堂情报开发部部长宫本茂在谈到现在越来越“数字化”的主机性能之争时，说道：

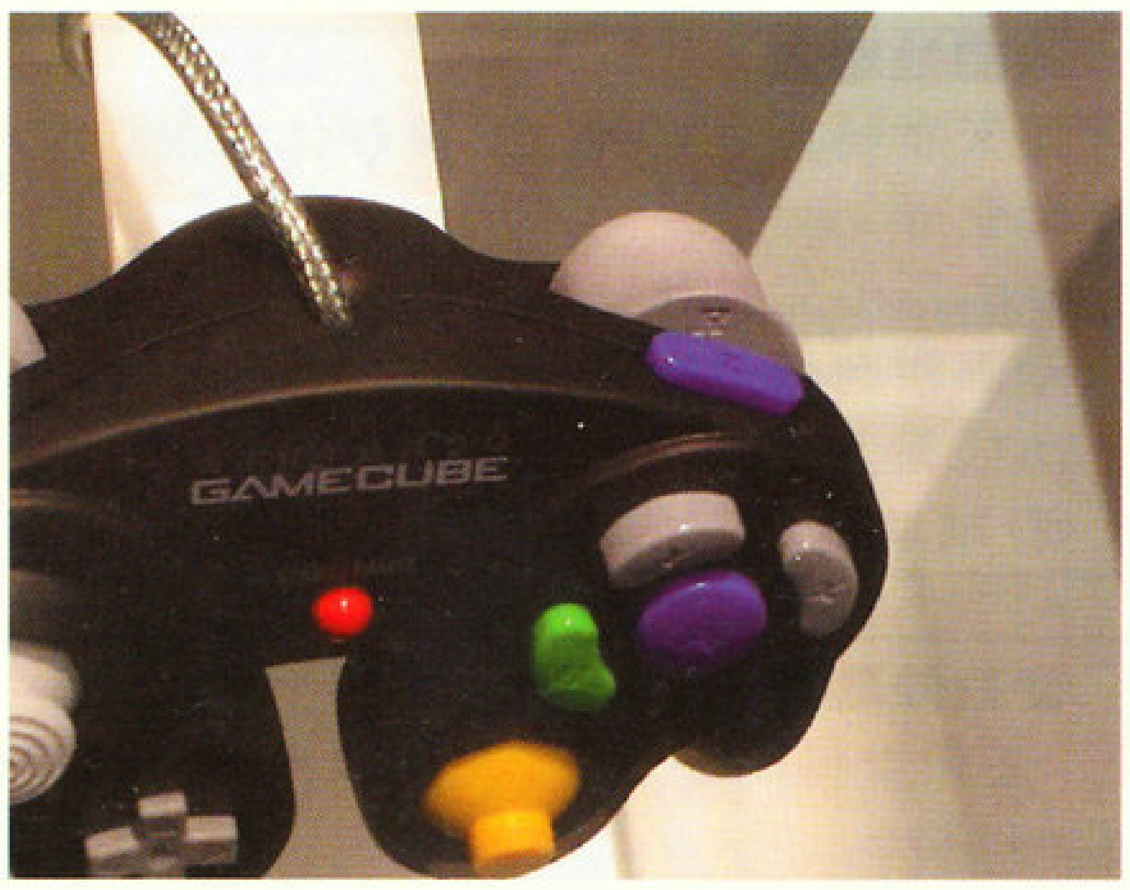
“以我的经验来看，经常有游戏主机号称高性能的理论值，大家对此也感到印象深刻。不过实际推出的产品却连宣称的十分之一都不到……NINTENDO GAMECUBE 将提供更棒的画面与高品质的音效，不过更重要的是，要让游戏开发者能专注在创作，而不必担心技术方面的限制。”

当碟片放入主机后你才会知道它到底有多小

NINTENDO of AMERICA 总裁荒川实也有类似的发言：

“这几年来，实际上我们的这个产业的每一次进步总是只注意在让游戏更好看。我们的 NINTENDO GAMECUBE 和 GAME BOY ADVANCE 将不只会创造出好看的游戏，更重要的是，它们将传递出玩家所要的互动性。”

任天堂每推出一次新主机，无论是好是坏，总是有让人觉得新奇的地方（例如 SFC 的 LR 键手柄和大失败的 32 位主机 VB 的设计）。而这一次 GAMECUBE 的推出同样也有不少“新鲜的概念”随之而来，最突出的就是那个奇特的手柄，将 N64 上独创的“4C”键变成了置于右边独立的黄色类比摇杆，而右边大大的 A 键和旁边围着的一圈小按键的设计也是……据手柄的设计者宫本茂先生说，他会设计一个只需要按一个键的游戏，那样这个大大的 A 键按起来就会很方便了（！？）。而左边主要负责方向控制的白色类比摇杆看上去和 N64 的类比摇杆是一样的，不过在 N64 上长时间使用这个类比摇杆的话，大拇指会很痛的……为什么不参考 PS 的类比摇杆设计将摇杆的接触面做得大而且软一些呢？



超巨大的 R 键，看起来按上去会很舒服的样子

特别报道2：GAME BOY ADVANCE

比起GAMECUBE，也许更多人将关注的目光投向了掌机之王GAMEBOY的后继机种“GAME BOY ADVANCE（GBA）”。现在，就让我们来看看这台一出世就已被推上王位的32位新世代手掌机吧。♪

画面比例：

1 ： 1

预定发售日：2001年3月21日

这就是GAME BOY ADVANCE了！与原来的GAME BOY（GB）相比是不是有很大的变化？由于在主机的两侧还增加了L、R键，因此主机的造型与GB有很大的不同，感觉上就好像是一个中间有屏幕的手柄（DC？）。主机增加了按键，想必就可以玩到更多类型的游戏了吧！在主机的顶部，有一个可用来连接对战线的端口，通过这个端口，可以进行最多四人的对战！大大的提高了游戏的乐趣。

GBA的硬件性能

CPU
特制32位RISC「ARM7」，时钟频率16.7MHz
能模拟GB与GBC的CPU「Z80」
8位CISC

内存
主内存 32KB（CPU内藏）
绘图内存 96KB
音效内存 16KB

绘图处理器
任天堂特制处理器，支援硬体扩大、缩小、半透明、XY轴旋转变形
多阶层卷轴、半透明
动画拼合数：4096
单线最大动画拼合数：256
3D辅助运算

音效处理器
任天堂特制处理器，支援双声道立体音源、最大音源取样@44.1KHz、

液晶屏幕
夏普公司特制反射式彩色液晶屏幕，是GBC屏幕的1.5倍大
最大解析度 240 X 160
最大发色数：1600万色中之32000色

卡带
兼容 GB / GBC 卡
最大容量：256Mb

扩张端口
耳机接孔
GBC / GBA 对战连接线，最大4人连接
与新主机GAMECUBE连接线

喇叭
特制薄膜式喇叭

电力需求
0.6W
两颗A3电池可连续使用15小时

主机尺寸： 长 144.5mm × 宽 82mm × 厚 24.5mm
主机重量： 140g
售价：9800日元

GAME BOY ADVANCE

GBA 公布后第二天（26 日），就有数十家厂商公布了多款对应游戏，其中不乏名作：（所列游戏名多数为“暂”，因此不一一指出）

任天堂

《MARIO 赛车 GBA》《F-ZERO GBA》《Kuru Kuru Kururin》《Game Boy Wars Advance》《黄金的太阳》《火炎之纹章~暗之巫女》《皇家骑士团外传》《拿破仑战役》《马穴大作战》《Flower Blossom Battle》《魔法假期》《WARIO 4》

KONAMI

《KONAMI 大赛车》《高尔夫》《寂静岭 GBA》《恶魔城：月下圆舞曲》《Star Communicator》《Mail de Cute》《Monster Breed》

HUDSON

《桃太郎祭》《皮诺比大冒险》《HATERASTEAR》《炸弹人》

KOTOBUKI SYSTEM

《魔法宝石》《Top Gear：全日本 GT 选手权》

MTO

《Pocket GT Advance》《当我们同在一起》

SPIKE

《火爆摔角 GBA》

ASMIK ACE ENTERTAINMENT

《Dokapon》

A POKER

《机器猫》

IMAGINEER

《Hello Kitty Miracle Collection》

JORDAN

《松本零士 Space Excite X》

CAPCOM

《洛克人 EXE》

MEDIA RING

《无赖骑士 Zero Tours》

光荣

《胜利海报》

GAME BOY ADVANCE 印象

GBA 几乎是在一片肯定与欢呼声中公布的，它如此的受欢迎，其理由可以说是和 PS2 有异曲同工之处：

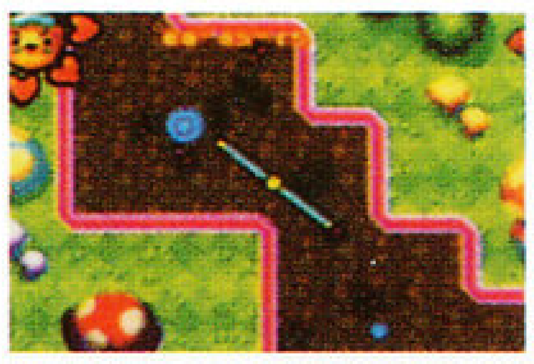
一、能够对应 GB、GBC 的游戏。“向下兼容”也是 PS2 刚公布时大力宣传的一项功能。这样一来，主机在刚公布的时候就不会遇到可供选择的软件数量跟不上的情况了。并且，随身携带着一台更先进的手掌机来进行游戏，相信这也是很多 GB、GBC 机主们愿意尝试的事情。

二、强大的机能。毫无疑问，现在我们知道的手掌机中，GBA 的机能是最强大的，就如同 PS2 在刚公布时的一样。你不想拿着一台手掌机随时随地的玩 3D 游戏吗？

三、高容量的游戏载体。当然，GBA 没可能用到 PS2 那样的 DVD，但 256Mb 的最大容量也足够吸引人了。256Mb 是一个什么概念？今年四月份推出的N64版的《赛尔达传说64~梅祖拉的面具》的容量就是256Mb。并且GBA还支持播放AVI格式的影片，如果你以后看到GBA的游戏中还穿插有CG，千万不要吃惊。

四、GBA 能够与 GBC、GAMECUBE 进行连线对战！因为可以兼容 GBC 的卡带，因此与 GBC 连线对战毫无问题；与 GAMECUBE 的连线，相信与N64和GB之间的关系差不多，N64上不是有一个可与 GB 交换资料的《口袋妖怪竞技场》吗？

《MARIO 赛车》


《KURU KURU KURURIN》

《F-ZERO》

《火炎之纹章》

《皇家骑士团外传》

《GAMEBOY WARS ADVANCE》

《KONAMI 赛车》

《拿破仑》

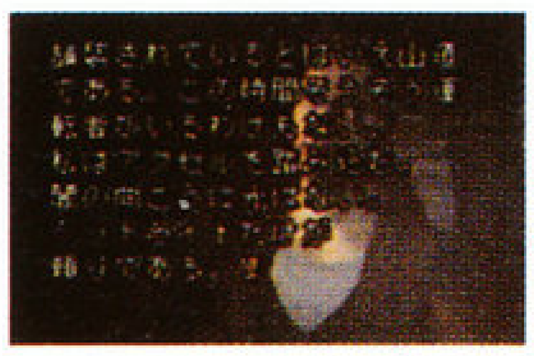
《黄金之太阳》

《赛马》

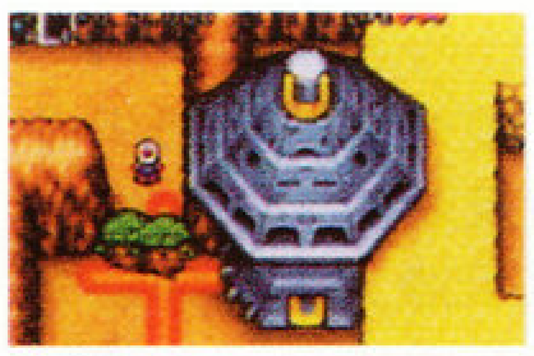
《MONSTER BREED》

《MAIL DECUTE》

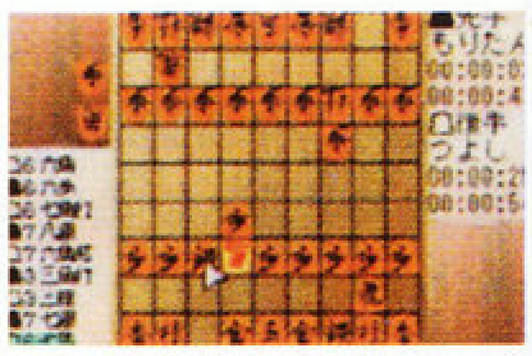
《STAR COMMUNICATOR》


《寂静岭》

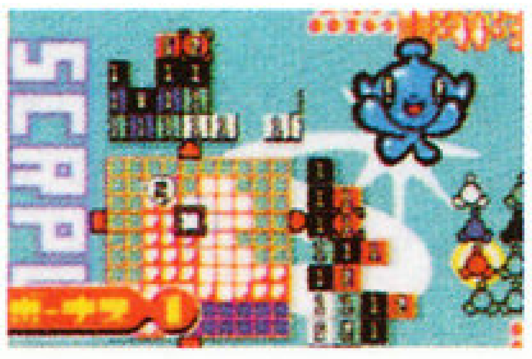
《大师高尔夫》

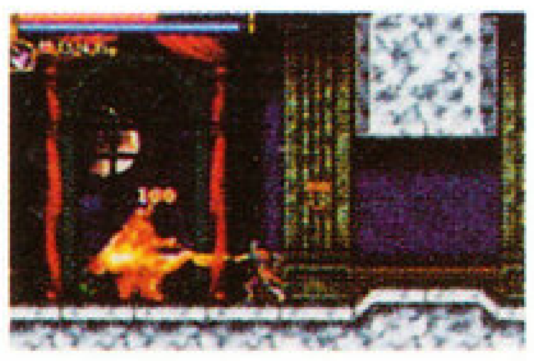

《炸弹人》

《桃太郎祭》


《森田将棋》

《皮诺比大冒险》


《HATERASTERA》

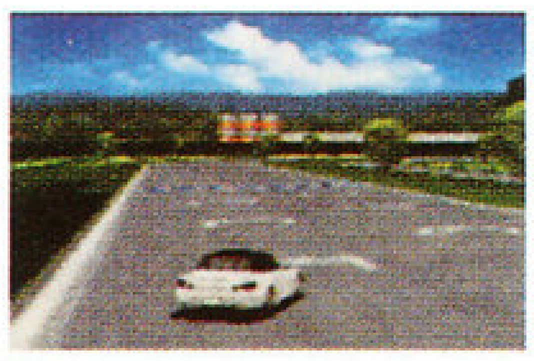

《恶魔城月下圆舞曲》

《DIGIKO COMMUNICATION》

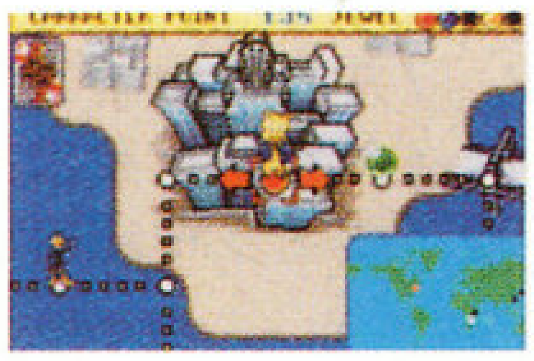
《超级黑巴斯鱼》

《SUNSARA NAGA》

《火爆摔角》


《POCKET GT ADVANCE》

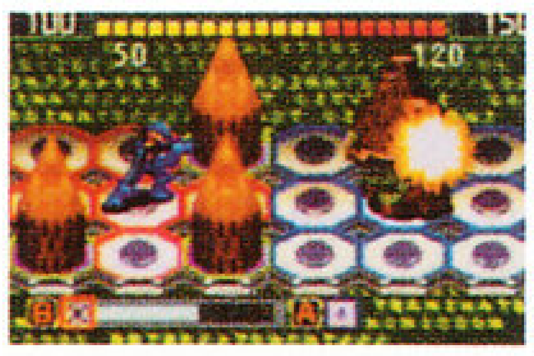
《TOP GEAR 全日本 GT 选手权》


《TWEETY 与魔法宝石》

《胜利海报》

《无限奇行 ZERO TOURS》

《我是航空管制官》


《洛克人 EXE》

《松本零士的 SPACE HEXSIGHT X》

《HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION》

《机器猫》

《DOKAPON》

特别报道 3 ：
任天堂谈新主机

任天堂美国分公司总裁Peter Main日前接受了媒体的访问，谈了谈他对于自家的新主机NINTENDO GAMECUBE（NGC）和GAMY BOY ADVANCE（GBA）的看法。

Q：NGC主机本身并不支持播放DVD，任天堂与松下电器的合作到底是为了什么呢？

A：任天堂专注于"纯游戏机"经营，以创造最好的游戏主机为目标，开发多元功能的硬件不是我们的专长与目标。至于选择特制的8cm的DVD是因为考虑到游戏实际使用的情况，同时也能防止被盗版的可能。至于松下电器，是我们的亲密战友，松下不但是NGC专用DVD规格的提供者，而且也将另外制造与NGC相兼容的多功能视听家电，而任天堂则专注于在游戏领域的发展。

Q：那么特制的DVD有什么加密措施？

A：首先是8cm的特制尺寸，一般DVD压片机根本无法压制出这样的碟片。当然了，除了这个另外还有其它的加密措施来防止盗版，不过现在还不是透露的时候。

Q：这个特制的DVD是由松下开发的吗？

A：一开始是松下开发的，接下来由任天堂接手。

Q：那么MODEM呢？

A：我们为NGC规划了完整的网络周边，甚至包括未来的宽频网络套件以及数码记忆卡。数码记忆卡采用电脑上通用的闪存，能提供更高一级的服务。此外我们也有无线摇杆、MODEM等周边会随主机一同推出。

Q：那么你们有没有计划开发对应网络的游戏？

A：这个目前还不能透露。

Q：NGC的游戏开发工具目前进度如何？

A：目前NGC开发工具已经完成，有不少加盟厂商已经收到了完整的开发工具，而且加盟厂商数也在不断增加，目前已经有24家公司着手进行NGC对应游戏的开发。

Q：请预计一下GBA发售的情况。

A：初期保守估计第一个月卖出100万台，以后月生产150万台，推出两年后能达到月产250万台。我相信GBA在北美、欧洲推出时应该会达到这个规模。

Q：为何NGC在发表时没有展出可试玩的游戏？

A：其实我们也针对此事讨论过多次，我个人认为如果没有做好充分准备就拿出游戏的试玩版会有反效果，所以赞成在NGC推出前才会陆续放送对应游戏的试玩版，而且保证让所有人耳目一新。这次发表会我们只是将开发中游戏的资料做了剪接，实际上还不算是个完整的展示。

Q：那主机零件是否会发生短缺问题？

A：我想这个问题应该不大，我们的合作伙伴都是一些有良好信誉的大公司，如NEC、松下、夏普，而且大家也合作了很长一段时间了，所以我相信不管是GBA还是NGC都不会遇到产量不足的情况。

Q：对于微软的X-BOX，任天堂有什么应对策略？

A：任天堂以身为最好的游戏厂商自居，以开发最棒的游戏硬件、最好玩的游戏为目标。面对对手的强力竞争，我们当然也会有所应对，而且早已开始有所行动，立场及市场的定位也很明确，就是专攻游戏市场。

Q：那么X-BOX的硬件规格是否影响到了任天堂规划新主机的走向？

A：就GBA来说，因为GB/GBC的成功，我们已建立起无可替代的地位。我们将把游戏市场分成12岁以下、13～18岁、19岁以上三个阶层，并针对整个市场安排策略，而男女比例为60：40。至于NGC，它的市场定位会比N64更灵活，SONY主要是针对18岁以上的游戏市场，但我们想平均发展三个年龄层的市场，这样就不会孤注一掷。平均发展各个市场，针对各个市场的差异做出最合适的策略发展，或许玩家到时能看到更多元化的任天堂游戏在新主机上出现。而你提到的X-BOX是否影响到NGC这个问题，答案是否定的。NGC的发展计划早在五年前就已开始推动，而且规格也没有改变，我们要开发一台优秀的纯游戏主机，并没有其它对手想要染指其它市场的野心。从8位机、16位机、64位机到现在的这台NGC，任天堂的决心都没有因为任何人而动摇过，这个决心就是全心在游戏领域发展。

Q：NGC与PS2相比有何优势？

A：首先我不认为PS2的销售是个成功的范例，虽然发售不到半年已经出货300万台，但是游戏销售量却与硬件销售量不成比例，很多人买PS2只是拿来当做DVD机，完全忽视了PS2的焦点。再次声明NGC是一台纯游戏主机，尤其在研究了PS2发售后的情况后更加深了我们的决心。不管是SONY、SEGA还是微软，都无法像任天堂这样专注于游戏领域。

Q：新主机为何叫做GAMECUBE？原来的那个"海豚(DOLPHIN)"不是很好吗？

A：我们在开发任何产品时都会取一个开发代号，"海豚"只是个代号并没有任何意义。至于为何新主机叫做GAMECUBE，顾名思义，它外形是个方方正正的方块（CUBE），而且是台纯游戏主机（GAME），取名GAMECUBE应该比"海豚"更适当。

Q：主机发售时会不会附带MODEM？

A：现在还不能透露。

Q：新主机推出后，你们是否还会继续推出旧主机的游戏，如GB/GBC？

A：目前GB家族全球销售量突破了一亿台，是个庞大的市场，所以我们仍会继续推出对应游戏，而GBA完全对应GBC游戏，也能顺利承接这个广大的市场。

Q：GBA与NGC如何互动？

A：传统游戏类型如动作、冒险、体育、赛车游戏在两台新主机上都能够完整表现，所以要做到游戏的互动没有太大问题。不过我们想的不止是这些，甚至还尝试把GBA当做NGC的手柄，发展出全新的游戏形态，再加上多人连接器的辅助，未来游戏世界将更有趣，而我们也正朝这个目标迈进。

Q：GBA能否通过转接器将画面转到电视上显示？

A：技术上可行，不过不知目前是否有这样的产品在规划中。

Q：你们会通过这种方式设计一种可以在电视上玩的多人游戏吗？

A：这个……不确定。玩家能把GBA当做NGC的手柄来使用，不过玩的是NGC的游戏，至于GBA要多人玩必须通过另售的四人对战线连接另一端的GBA主机。

Q：GBA是否会推出无线对战装置？

A：目前我们已开发出了GBC/GBA专用的无线通讯装置，能通过移动电话上网或进行对战，此外我们也在检讨GBA与电脑无线通信的可能性。

Q：GBA是否会有一些辅助功能，如日历或记事本？

A：我们将会为GBA规划出多种新功能，来完全发挥GBA强大的硬件能力，不过初期还是专攻游戏领域。

Q：GBA是否内建记忆体来储存游戏的进度？

A：我想这种功能应该是装在卡带上吧，这样比较符合经济效益。

Q：NGC的游戏开发权利金比SONY或微软是否有优惠？

A：这个目前不能说太多，只能透露任天堂在这方面有很大的竞争力。

任天堂谈新主机

Q：NGC 推出后，N64 的前景如何？

A：当年N64 发售，SFC 并没有因为新主机的推出而被忽略，N64 也是一样，N64 至少还有 12～18 个月的寿命。

Q:NGC 在发售同时会不会有第三方厂商同时推出游戏？

A：目前不便透露，毕竟现在离 NGC 推出还有接近一年的时间，不过我想可能性不低。

Q：SQUARE 是否会重回任天堂阵营？

A：这个我们当然希望如此了，不过我们并不会厚此薄彼。欢迎各大小厂商加盟我们。

Q：为何 NGC 不兼容 N64 的游戏？

A：NGC 采用的是DVD，N64 采用的是卡带，要做到向下兼容意义不大，而且势必大幅增加制造成本。如果新主机推出一定要考虑到向下兼容的话，新主机的功能就会被限制。

Q：NGC 是否对应数码电视或高画质电视（HDTV）？

A：NGC支持数码音响，包含杜比；而数码电视则支持日本的D Standard。

Q：NGC 的无线手柄是采用的什么技术？

A：采用无线电传输（RF），而非传统的红外线技术。至于使用RF技术的原因是让玩家更便利的使用及体验NGC带来的乐趣。目前也有对应的游戏在开发中。

Q：NGC 是否内置震动功能？

A：嗯。而且按键也是 255 阶段类比式。

Q：手柄上的 Camera Stick 是否用来调整游戏视角？

A：是的，不过玩家也能在主机设定画面中调整控制手柄的功能。

Q：NGC 的售价是多少？

A：目前不能公布。GAMECUBE 的售价将在主机正式发售前宣布，而且非常有竞争力！至于同时发售的游戏目前预定有五款，就是在发表会当天展示的其中五款游戏，而且我保证游戏正式推出时素质比会场上公布的影像更加出色。

Q：NGC 是否会像N64 一样推出扩充装置（4MB 扩充记忆卡）

A：我们欢迎大家提供意见。目前我们计划通过专用的 4MB 数码记忆卡进行资料储存，还会有 SD Card 转接器能使用目前电脑通用的 SD flash memory card 扩增资料，容量高达 64MB。此外还有高速串行／并行接口，NGC 的扩充性绝对够用。

Q：任天堂的行销战略呢？

A：微软先前宣布将花费五亿美元进行 18 个月的行销宣传，任天堂一样大手笔，主机发售前任天堂将耗资四亿美元进行为期一年的广告战，任天堂有信心NGC 绝对会让玩家印象深刻。

GBA 专用充电电池及便携式续电器

GBA 专用对战连线

不是题外话

在 PS2 已出的 40 多款游戏中，除去几款卖过 40 万套的作品，画面、音效、CG 几乎已经成为了游戏的全部。PS2 主机的高销量与软件销售的低潮形成了鲜明的对比，播放DVD功能可算是帮了 PS2 主机的大忙。反观任氏，大家是否留意任氏的这两台新主机的名字都有“GAME”一词？“游戏就是游戏”这句山内老先生的名言我们也算是听得耳朵都起了茧，却也越听越顺耳。任氏以这样的信念推出了 N64，在主机争夺战中以失败结束，但归结N64 失败的原因，“以卡带为媒体、缺乏有力的第三方厂商支持、作品趋向低龄化”是主因，而极具游戏性的《赛尔达传说》系列及《大金刚 6 4》、《MARIO64》又哪一个不是卖得满堂红呢？简要分析了N64 失败的主因，现在来看GAMECUBE。GAMECUBE 使用了DVD 作为游戏的储存媒体，并且读取速度还要高于一般的 DVD-ROM，做到了一步到位。在发布会场虽然也展出了《MARIO》那样的“低龄化”游戏（可我爱玩），但同时我们也看到了成熟了的林克（《赛尔达》），以及威风凛凛的《银河战士》，联想到任氏即将推出的N64 作品《罪与罚》，不难看出，任氏也正一步步的向着“制作年青人的游戏”的目标努力：以任氏的制作实力，相信这根本就不是问题。现在GAMECUBE 所欠缺的，就是“有力的第三方厂商支持”了。虽然在 GAMECUBE 公布后不少的厂商纷纷表示会为GAMECUBE开发游戏，但是一些“百万级”的第三方厂商，例如KONAMI、CAPCOM、NAMCO、ENIX，则并未做出表态……至于SQAURE，可能性就更低了。没有这几家游戏开发商加盟的主机，是根本没有胜算的。如果任氏得到了上述这些第三方厂商的支持，那么可以说 GAMECUBE 就成功一大半。

再来看看似乎“已成定局”的 GBA。在对 GBA 的强力宣传攻势中，任氏对于GBA 强大的硬件机能的宣布力度几乎还不到PS2 时的1/5，宣传的更多的是那些有着“致命吸引力”的游戏软件。可四人联机对战的《MARIO 赛车》、S・RPG 典范之作《火炎之纹章》、KONAMI 的《恶魔城・圆舞曲》、画面效果出色的《POCKET GT》……丰富而且强大的软件攻势的效果绝对要好过单调的“数字化”硬件攻势。谁不想在主机推出时就能玩到大量优秀的游戏呢？GBA 与 GAMECUBE 的连线功能使得 GBA 与 GAMECUBE 有了“一体化”的可能，试想如果能够在街上、在家里都能玩到同样的一个游戏（即使游戏方法不同），那会是一个什么样的情景呢？就算这样“一体化”的游戏有失败之作，但对于《口袋妖怪》这样以“搜集”为乐趣的游戏来说，“一体化”之后失败的可能性几乎为零：即使在网络大行其道的未来，你能拒绝和别人面对面的用手掌机进行连线对战吗？

现在最希望的，就是以上这两台主机能够如期发售了……

两台新主机连线的示意图，任氏内部的强强联手会为明年的游戏界带来什么样的变化呢？

业界顶尖制作人——宫本茂

昭和52年（1977年），那时的任天堂还是以制造纸牌为主要的业务。一天社长山内溥的一个朋友过来拜访他，对他说："我的一个儿子刚在美泽市美术工业大学毕业，正在寻找工作，可否安排一下面试？"山内溥当时只想找一个技术而非艺术的工作人员，但碍于朋友的面子，最后也接见了这位名叫宫本茂的年青人。在面试中，由于感受到这位年轻人身上的潜力，最后山内溥破例以非技术人员的身份聘用了他。

直到有一天，山内溥把宫本茂叫到面前，问他："你可不可以制作有趣的电子游戏？"当时仍在负责设计机台工作的宫本茂二话不说就答应了，马上展开了他的游戏设计工作，接下来享誉全球的《大金刚》就诞生了。

漫画家与设计师的梦想

1952年11月15日，宫本茂出生于日本的京都，自小就有极强的创作欲望的他在小学时就已经开始尝试自己动手制作木偶，升到中学之后对漫画产生了兴趣，加入了学校的漫画部，那个时候他的梦想，是成为一个出色的漫画家。不过在初中三年级的时候，他忽然发现自己的作画水平与职业漫画家相差太远，原因是因为当时他身处消息闭塞的乡下，根本无法系统的学到漫画的相关技法，而这个原因，也使他最终放弃了当漫画家的梦想。

进入高中，他选择了加入学校的工程部，一来这个含有美术成份的学科与他原来的爱好相差不是太远，二来这个学科的设计部分也能够让满足创作的欲望。当时学校里的工程部的工业设计中包含了收音机和汽车的制作，于是从那时起，宫本茂便又打算毕业之后成为一位工业设计师。

人生的转折

高中毕业后，宫本茂进入金泽市立美术工艺大学，修读工业设计专业，大学里丰富的课外生活让他对吉它有了认识，还参加了乐队的活动。对于自己大学时代的生活，他形容为"多事之秋"，当时大家都以能够在大企业任职为荣，若可设计出只有这些大企业才能生产出的产品的话，那更是一件"了不起的事情"。而宫本茂就自言自己的想法与当时的这种"大流"背道而驰，他一心想将自己的设计付诸于现实，而这就需要大公司的支持。因此他也曾因自己是否该加入公司，而成为一名普通的设计员而迷惘，就在宫本茂正四处寻找能发挥他才能的公司的时候，发生了文章开头的那段故事。

至于自己决定加入任天堂的原因，宫本茂解释道是由于当时看到了任天堂的那些摆在游戏机中心的产品，如大屏幕射击游戏、赛马游戏、扑克及花牌等。单靠扑克及花牌就能支持整个公司的业绩，他相信这间公司一定会有良好的环境。初入任天堂时，宫本茂担任的职位是机械设计员，主要负责一些玩偶等简单玩具，至于游戏方面，也只限于一些弹珠台或撞砖的游戏设计。宫本茂进入任天堂一年后，著名的街机射击游戏《太空侵略者》问世，任天堂也决定制作这类的游戏，宫本茂的工作也转为设计这些街机的机身、机壳及部分配件。

《大金刚》的诞生到马里奥之父

这样的工作一直持续了三年，在山内溥的的任命下，宫本茂的工作由设计机台转为负责游戏的制作。1981年6月，由他制作的街机版的《大金刚》正式推出，在全球大受欢迎，从此宫本茂就踏入了业界顶级制作人的这一行列。而以后的《马里奥兄弟》、《星之卡比》、《赛尔达传说》等游戏更是为他赢得了无数的赞誉，之后这些游戏的系列化作品直到今天仍然也是皇牌作品。FC版的《超级马里奥兄弟》仅这一作在全世界就有2，800万套的销量，现在看来简直就是一个无法想像的奇迹。因此，宫本茂就有了"马里奥之父"这个称号，人们只要看到那个可爱的大胡子意大利水管工，就会想起宫本茂的大名。

挑选员工的条件

作为自1988年起就担任任天堂情报开发部部长的宫本茂，对于挑选游戏开发小组的成员也是有着自己的标准。他认为自己的游戏开发队伍里不需要游戏策划人员，只需要设计员及程序员就够了。另外还有很重要的一点便是如果所挑选的员工是游戏的爱好者，那么最好他们不要是"狂热的游戏爱好者"，除非该员工拥有一项专门的技术，否则他一定不会采用。用宫本茂自己的话来说，"沉迷游戏与制作游戏，是两件完全不同的事情。"

未来的选择

现任的任天堂社长山内溥，早已宣布他将会在2001年正式退休，会把任天堂这个由他一手创建的游戏王国交给年青的一辈，至于社长的人选，就迟迟没有公布。最有希望的就是宫本茂与任天堂美国分公司的社长荒川实。以宫本茂的资历，他完全能够胜任社长这一职位，但他就公开表示说，现阶段，对于游戏开发的兴趣要远远大于担任社长，所以他不会出任社长这一职位，更何况任天堂的新主机GAMECUBE已经公布，他将会参与多款游戏的制作工作，又怎么能分身担任社长呢？

宫本茂的成功格言：在失败中重新振作

宫本茂认为在学生时代最令他受益的，就是如何能在失败中重新站起来。在大学时对学生的作品采用的是公开评审制，所有学生的作品都会全部贴出，任由大家批评。虽然当自己的作品被人批得一无是处时内心会受到一些打击，但这样却可训练他如何能够在挫折中重新振作起来，这种经验是相当难得并且一生受用的。虽然现在他在业界的地位无人能及，但仍乐于接受各种意见，以便在下一次作出改善。而且他一向认为，身为游戏制作人，不应该为自己的作品作任何辩护或掩饰，而只能冷静地接受各样的批评，因为，"这是设计者应有的态度"。

所获荣誉

1990年　日本文化DESIGN FORMU举办的"日本文化DESIGN赏"

1993年　日本SOFTWARE大赏实行委员会主办"日本SOFTWARE大赏92"MVP

1996年　朝日新闻社主办的朝日DIGITIAL ENTERTAINMENT大赏"HOME部门个人赏"

1997年　日本SOFTWARE大赏实行委员会主办"第五回日本SOFTWARE大赏"MVP

1998年　美国互动艺术与科学学会（ACADEMY OF INTERACTIVE ARTS AND SCIENCES）举办的第一个互动成就奖（The First Interactive Achievement Awards）"THE HALL OF FAME AWARD"

任天堂 SPACEWORLD 2000 报道

由1989年就开始的"NINTENDO SPACEWORLD 2000"举办到今年已经是第十一届了（其中1998年没有举办），由于在此之前任天堂已公布了自己的下一代主机"GAME BOY ADVANCE"和"NINTENDO GAMECUBE"，因此这届展会更有着一份特殊的意义。

展会原定于9月25日当地时间上午9点开幕，但在此之前，已有数以千计的玩家等候在展览会场——千叶县幕张MESSE展览馆外，其中一位老兄更是从24号的傍晚起便在会场外露宿，以求成为本年"NINTENDO SPACEWORLD 2000"的第一位参观者。展会比原定时间提早了15分钟，即当地时间8点45分正式开始。在现场工作人员的指引下，在场外早已等候多时的参观者终于进入了会场内部。大部份的参观者入场之后的第一个目标，便是刚公布的任天堂32位手掌机"GAME BOY ADVANCE"。140个GBA的试玩台不到10分钟就被人群围得水泄不通。任天堂在展会上提供了多个GBA的软件供试玩，其中包括《马里奥赛车》、《KURU KURU KURURIN》、《黄金之太阳》等；在这些软件中，以《马里奥赛车》最受欢迎，不少人排了两个小时的队，就为了试玩两分钟。不过任天堂的另一台新主机GAMECUBE正如之前本刊所报道的，未出现在会场中，让人觉得多少有些遗憾。

除了GBA，全场的另一个焦点便是新公布的超人气游戏《口袋妖怪》的最新作品《口袋妖怪·水晶（CRYSTAL）》.这款GBC作品预定于12月14日发售。在会场中还举行了这个游戏以及GAME BOY MOBILE SYSTEM的解说讲座，同样也吸引了大批参观者的注意力。在参观者中有不少是家长带着小孩前来（也许应该反过来说才对？），在会场的解说讲座前仔细的聆听了解说者对于游戏新系统及操作方法的介绍。任天堂为了让所有的参观者都能够了解新游戏的系统及操作，在展会上一连三天分上、下午两场重复的进行解说讲座，对此游戏的重视程度可见一斑。

除了GBA和GBC的游戏外，任天堂看样子也没有放弃对于N64游戏的开发，在会场上也展出了不少N64游戏新作，如《罪与罚》、《马里奥聚会3》、《风来之西林2》等。在这些游戏的的试玩台前虽没有GBA的试玩台前那样火爆，但也吸引了不少的参观者的目光。任天堂在每台试玩台之前都安排了一名工作人员负责讲解指导参观者，以便让他们迅速的了解到游戏的优点。

8月27号，为期3 天的这个任天堂"个人秀"圆满落幕。由于这次GBA与GAMECUBE的公布，再加上第三方厂商的大力配合，3天共有17万2000人次参观，这个数字比今年3月的TGS春季展还要多。这说明了任天堂在日本市场也是不乏支持者的。"NINTENDO SPACEWORLD 2000"的举办成功，也为明年两台新主机的面世开了一个好头。

硬件

X-BOX 开发工具附带的手柄

图为X-BOX开发工具"XDK"所附带的手柄"HammerHead FX"。由InterAct制作的这款手柄看起来似乎就是PS的振动手柄与SS手柄的集合体。不知正式发售时的手柄会是个什么样子？应该会做一些改动吧。

豪华版跳舞毯

KONAMI于8月10日推出了一款对应《DDR》系列的新型跳舞毯，正式名称为"Dance Dance Revolution专用Controller Deluxe"。这款新型的跳舞毯尺寸为84cm X 84cm，厚为2.5cm，在箭嘴部分加了凸起的踏板，可以帮助玩者在游戏时凭感觉确认到脚所踏的位置，而且在跳舞毯的底部还加了16毫米的软垫，不但可起到缓冲的作用，还可减少1/4的噪音。

KONAMI称这款新型的跳舞毯可以令玩者在游戏时有和玩街机一样的感受。售价为9800日元。

欧洲版 DC 将调低售价

鉴于DC主机在欧洲的销量持续低迷，以及11月份欧洲版PS2的发售和明年任天堂和微软新主机的发售，欧洲版DC也有了降价的举措。据英国商业杂志CTW报道，欧洲版DC主机将会由目前的199英镑（约合320美元）降到149英镑（约240美元），而传闻北美DC主机也将在近期内宣布降价至149美元，看来DC与其对手们打价格战的意图已十分明显了。

《CAPCOM VS SNK》的专用摇杆与手柄

ASC II 为配合DC的格斗大作《CAPCOM VS SNK》的发售，在9月6日与游戏同时推出了DC专用格斗摇杆"ASC II Stick FT"，并别出心裁分为CAPCOM与SNK两个版本。这两个版本的摇杆在硬件的配置上都是一样的，上面有6个按键，适合格斗游戏使用，与SEGA本身推出的摇杆具有互换性，所以也对应其他的街机移植作品。摇杆因为采用了光线感应器，非常灵敏。另外，这款摇杆本身还内置震动机能，在玩对应震动包的游戏时可以开启震动模式来享受震动的感觉。这两种版本的摇杆价格均为7300日元，CAPCOM版的主体为黑色，按钮为黄色；而SNK版的主体为蓝色，按钮则为白色，这些颜色分别都是这两家厂商的商标代表色。除了摇杆，同时发售的还有专用格斗手柄"ASC II PAD FT"，一样也分为CAPCOM与SNK两上版本，价格为3300日元，颜色也是采用的厂商的商标色。购买摇杆或手柄还附赠一组14张的角色出招表，正面是游戏角色，背面则是该角色的出招表，方便玩家在游戏时参考。CAPCOM版的摇杆或手柄附带的是CAPCOM方的人物出招表，而SNK版则是SNK的人物出招表。如果玩家同时购买了两种版本的摇杆或手柄，那么不但在游戏中是"CAPCOM VS SNK"，真正对战的两人使用的摇杆或手柄也是真正的"CAPCOM VS SNK"了。

彩色版 WS 主机将于 12 月上旬发售

在任天堂公布了他的新一代掌机 GBA 后，BANDAI 也不甘示弱的将要在 12 月上旬推出彩色液晶版的"Wonder Swan Color"(WSC)。这款 WSC 的液晶画面比黑白版的更大，同时发色数为 241 色，不过并未得知是否兼容黑白版 WS 的软件。WSC 同 WS 一样能够与 PS 及 PS2 进行互动，并且还能够与 WAP 手机相连无线上网。主机的重量为 98 克，售价为 7000 日元，预计能赶在 2001 年任氏的 GBA 推出前达到 120 万套的销量。之所以有这样乐观的估计，是因为 SQUARE 宣布将会开发《最终幻想 Ⅰ～Ⅲ》的 WSC 版，并将与主机同时推出《FF Ⅰ》。《FF Ⅰ》将采用 32Mb 的容量，是 SQUARE 在 1986 年推出的 GB 版《FF Ⅰ》的 10 倍，并且画面将会重新绘制。游戏的定价为 4800 日元，而 WSC 与《FF Ⅰ》的同捆版定价为 9999 日元，此外还有几款游戏正在处于开发状态中，看来 BADAI 是誓要与任天堂争夺广大的掌机市场了。

NAMCO 推出 PS2 互换基板 SYSTEM 246

9 月 1 日，NAMCO 公布了与 SCEI 共同开发的与 PS2 具有互换性的街机基板"SYSTEM 246"。这块新的街机基板能够使 PS2 游戏的开发者方便的进行游戏街机版的移植工作，使得 PS2 游戏在向街机平台做移植时所遇到的问题减至最低，因此引起了许多游戏开发公司的注意。而对于玩家而言，这就如同 DC 与 NAOMI 基板的关系一样。使用这块基板开发的游戏将能在很短的时间内就推出 PS2 版，这无疑是一个好消息。目前 NAMCO 使用这块基板开发的第一个游戏就是《山脊赛车 V·ARCDE BATTLE》，将会在 9 月底的 AM SHOW 中展出，预计秋天登场。

事件

谣言满天飞的 X-BOX

自从微软公布 X-BOX 以来，媒体的大力宣传以及微软密集的广告攻势，使得 X-BOX 一直话题不断，现在就为大家总结一下这段时间关于 X-BOX 的七大传闻：

一、微软将收购 KONAMI 独家取得《合金装备 2》的版权？

五月的 E3 展上，KONAMI 的《合金装备 索利德 2·自由之子》获得了满堂喝彩，为 PS2 造了不少声势，因此现在流传着微软将加快收购日本游戏大厂的行动。目前传闻中微软的目标包括 SQAURE、KONAMI 及 SEGA，而 KONAMI 因为与微软关系最密切，被视为可能性最高的厂商。

二、X-BOX 比 PS2 还便宜？

将在 10 月 26 日推出的美版 PS2 主机售价为 299 美元，比起目前日版 PS2 的售价便宜了近 100 美元，而到了明年，PS2 也许还会降价至 249 美元。因此，为了强化 X-BOX 的优势，微软可能会赔钱卖主机，以争夺到更多的游戏市场份额。但"比 PS2 便宜的售价"指的是 PS2 什么时候的价格呢？

三、X-BOX 也将采用特殊规格的 DVD？

为了防止盗版造成的损失，微软会像 SEGA 与任天堂那样，为 X-BOX 设计特殊规格的光碟片"XD"。传闻说"XD"的直径为 9cm，容量为单面单层 3.7GB。但不少游戏业内人士认为这个传闻可信度不高，原因就是因为 DVD 的加密措施日趋完善，加上 DVD 规格的普及性，微软这样做无疑会对 X-BOX 的其它发展不利。

四、Nvidia 将为 X-BOX 开发单一影像／声音整合芯片

Nvidia 除了为 X-BOX 特制绘图处理器"X-CHIP"外，还会为 X-BOX 开发另一块芯片，这块芯片具备整合影像／声音处理能力，而且还拥有 256 的同时发声数。

五、X-BOX 将会在北美、欧洲同步发售？

SEGA 的 DC 与 SONY 的 PS2 在日本、北美、欧洲市场都不是同步发售，而 X-BOX 将会打破这个新主机不同步推出的惯例，改为如同微软的其它产品般在北美、欧洲甚至是日本同步发售，预计的发售日是 2001 年圣诞节前。

六、X-BOX 不是单纯的游戏主机？

传闻指出，X-BOX 的硬件配备作为一台高档的个人电脑也措措有余，所以在 X-BOX 发售后会有独立的套装软件推出，将会包含网络、文字处理，同时也会有专用的键盘及鼠标推出。

七、X-BOX 的网络计划 2002 年中期启动？

传闻 X-BOX 的初期游戏并没有完整的网络功能，真正的网络计划要等到 2002 年，到时甚至还能利用网络下载完整的游戏，这个计划将建构在密集与宽频网络的基础上。

《DQ VII》发卖报道

盛况！排队神话再现

预定 8 月 26 日发售的日本国宝游戏《DQ Ⅶ》果然魅力十足，在日本最大的电器街秋叶原，从 25 日深夜起就已经有很多人开始在各大游戏零售店门外守候，有的还是几人换班轮候。而到了凌晨 00：30，秋叶原的"THE COMPUTER GAME 馆"（日本最大的游戏零售店）门外，已经有了超过 170 人在守候。而在日本的新宿和涉谷区，那里的大型游戏零售店外也比平常热闹许多。到了 26 日早上 6 点，秋叶原电器街上就已有了超过 600 人的庞大的排队长龙，一直延伸到秋叶原车站的西面出口。除有关方面派出大量保安及加派警员来维持秩序外。更有部分商店在门外贴出告示，示意顾客需要凭号码来排队购买，而在场外同时就有工作人员不停的进行发送号码的工作。早上 8 点 30 分，部分大型的游戏零售店为方便顾客而开始提前营业，而已苦候通宵的排队长龙也有秩序地进入店内购买。为了答谢顾客们在外辛苦的通宵守候，不少零售店在店外派发罐装的咖啡给刚买到游戏的顾客。

在涉谷区，虽然排队长龙在长度上不及秋叶原那般壮观，但场面却热闹得多。在涉谷最大的广告电视墙上，不停的播放着《DQ Ⅶ》的宣传片段及电视广告，而在正式发售之前，还有一个简单而热闹的倒数仪式，之后《DQ Ⅶ》的背景音乐

响遍了整个涉谷街头……

目标：400万套的销量

ENIX表示，《DQ Ⅶ》在8月26日当天便售出195万套，但仍然是供不应求，在8月27日追加的15万套同样也被抢购一空，两天便达到了210万套的惊人销量。8月29及9月2日，又再次追加了70万套和40万套，这样《DQ Ⅶ》的出货量就超过了300万套，ENIX称《DQ Ⅶ》的目标将是400万套的销量，不愧是有着“国民级RPG”之称的游戏！

SEGANET正式起动

SEGA的网络计划SEGANET的测试工作已于9月1日完成。这次的测试一共找了100位测试员，从8月25日至9月1日，测试员（玩家）在这段时间里以《NFL2K1》来作测试。最后的测试结果相当令人满意，有98%的玩家表示会向朋友推荐。用其中参加测试的一名玩家San Diego的话来说：“我从来没有想过和别的玩家对战有这么容易，就好像足球（FOOTBALL，橄榄球）在我的手上，而远在丹佛的网友可以纵身拦截，就好像和我在同一个地方，这种感觉真实的就像是活生生的在眼前一样。”sega.com的技术执行长Lynn McConnell也表示：“这些玩家的看法真是无比的珍贵而且让人振奋。玩家不仅投入游戏中，而且也帮我们描绘出连线游戏所能带来的经验，我们会努力把这样的技术应用在更多的游戏上。”

9月7日，SEGA美国分公司宣布，负责北美地区的DC网络SEGANET开始了正式的运作，与此同时在之前大力宣传的免费DC主机的计划也开始正式推动。与其它的网络公司不同的是，SEGANET将以提供纯游戏网络服务为主，范围将包括PC和DC，SEGANET将提供玩家更快速稳定的连线对战游戏、网络聊天、独家下载服务等。之前测试用的体育游戏《NFL2K1》将是第一款与网络同时推出的DC游戏。而到了今年年底前SEGA还会陆续推出12～15个DC的网络对应游戏。免费的DC计划具体实施的方法是北美玩家只要申请两年SEGANET网络服务（月费21.95美元），这样在两年内玩家不但会享受到不限时、限次数的网络服务、电子信箱，还能够得到SEGA送出的免费DC主机以及专用的DC键盘。就算不加入SEGANET，只要从9月7日起购买DC主机的玩家，也能得到SEGA免费赠送的50小时网络服务让玩家充分体会到网络游戏的乐趣。

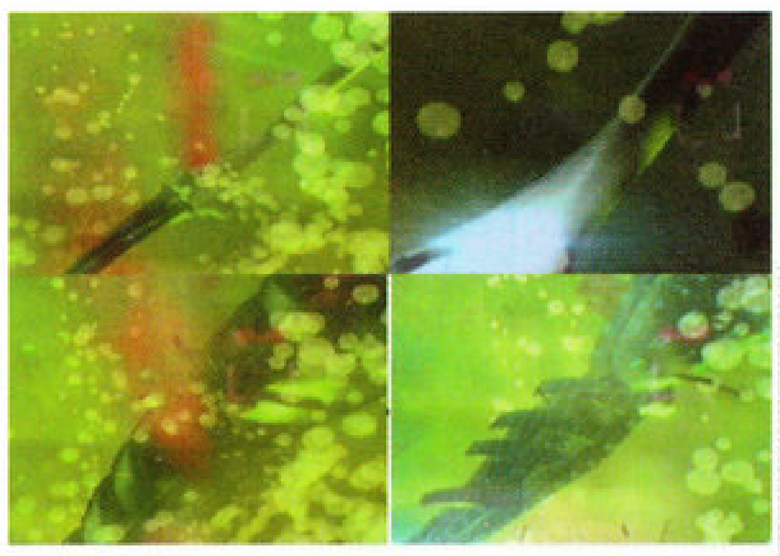
SQUARE还要做电影

SQUARE与哥伦比亚影业公司共同制作的耗资1亿1千万美元的全CG电影《最终幻想·THE MOVIE》正处在顺利开发的状态中，目前正向着2001年暑期上映的目标努力。日前传来消息，SQUARE的电影计划不止如此，SQUARE还与哥伦比亚影业公司签订了一份长期合同，除了正在制作中的《最终幻想·THE MOVIE》之外，还将制作三部全CG的电影。请留意本刊的追踪报道。

软件

GAMECUBE的新作

任天堂的新主机GAMECUBE公布后不到一个星期，Silicon Knight公司便公布了正处于开发状态中的动作游戏《TOO HUMAN》的画面。以下公布的画面是由GAMECUBE即时演算而成，其中还有一段令人难以置信的由骨骼逐渐变为完整手臂的即时演算画面：



赛车游戏《SRC》续报

欧洲实力派游戏厂商Criterion Studios日前又公开了两张正处于开发中的PS2赛车游戏《SRC》的新画面。从画面上看这款赛车游戏的表现真是惊人，不但有真实的光源、高解析的贴图，还有全画面反锯齿、动态模糊等特效，并且据开发人员透露在开启全特效的情况下，游戏仍有60fps的流畅表现。

DC体育游戏《极限运动》

近来“极限运动”似乎成为了游戏开发商眼中的摇钱树，Inforgrames公司近日又公布了一款有关极限运动的游戏《Xtreme Sport》。从目前公布的画面来看可以说是相当的不错，光影效果的表现及高质量的贴图使得这款的真实性极佳，并且游戏还将对应网络功能，图为游戏的开发画面。

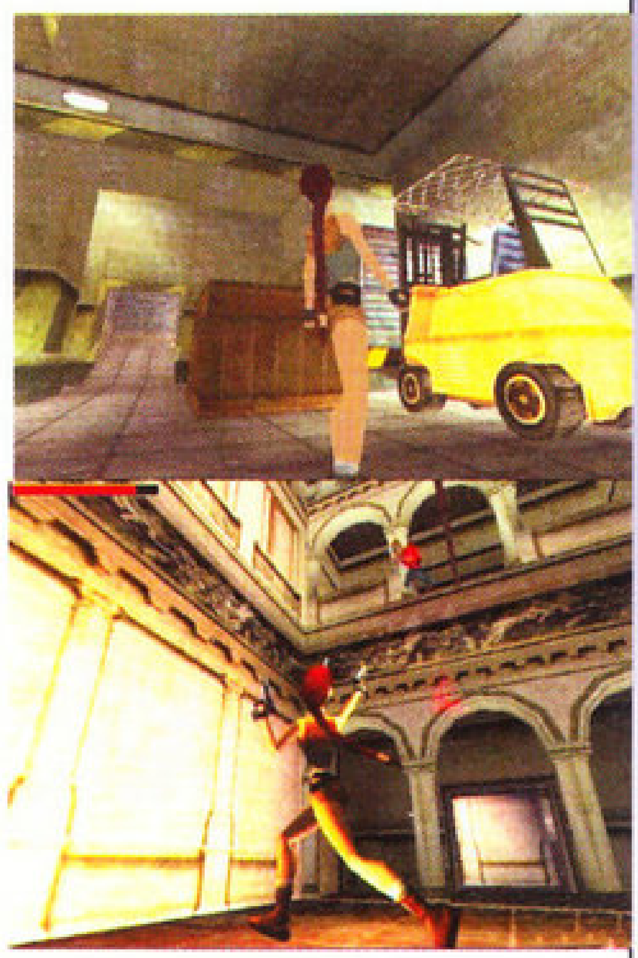
DC版《18轮大卡车》画面公开

魄力十足的SEGA街机游戏《18轮大卡车》的DC版画面也于近日公开了。这款粗犷的驾驶游戏预计在10月份发售，图为游戏的开发画面，的确颇有震撼力。

《真·三国无双》出货量突破30万套

光荣推出的PS2动作游戏《真·三国无双》目前的出货量已突破了30万套，作为一款原创的作品来说，能够取得这样的成绩实在令人满意。而光荣也宣布即将推出游戏的美版与欧洲版，目标是全世界出货量100万套。美版的《真·三国无双》预定将在10月26日与美版PS2同时推出，定价为55美元。欧洲版则预定为11月底发售。

《古墓丽影5》画面公布



Core Design曾宣布去年推出的《古墓丽影·最后的启示录》将是系列的终结，但由于公司经营状况不佳，Core Design公司不得不食言，宣布将在今年下半年推出《古墓丽影》的最新系列《古墓丽影之旧约圣经》。新作仍然沿用原来的3D引擎，因此画面不会有什么太大的变化，而迷题的设计将会更加复杂。游戏将会推出PC/PS/DC版，而PS2版的制作工作由于采用了全新的3D引擎，进度稍慢，将会在2001年春天推出。

《梦幻之星网络版》延期

SEGA 美国分公司总裁 Peter Moore 接受英国商业杂志 CTW 访问时表示，由著名的小组“Sonic Team”开发的DC网络RPG《梦幻之星网络版》将会延期到2001年上半年推出。在解释延期的原因时，Peter Moore说延期是为了进行更详细的测试。游戏将会在全球同步推出。

PS版《Emblem Saga》发售日决定

被喻为S·RPG最高峰的《火焰之纹章》系列的开发小组在PS上开发的S·RPG作品《Emblem Saga》的开发工作已接近尾声，预定于12月份推出，喜欢S·RPG的朋友不要错过。

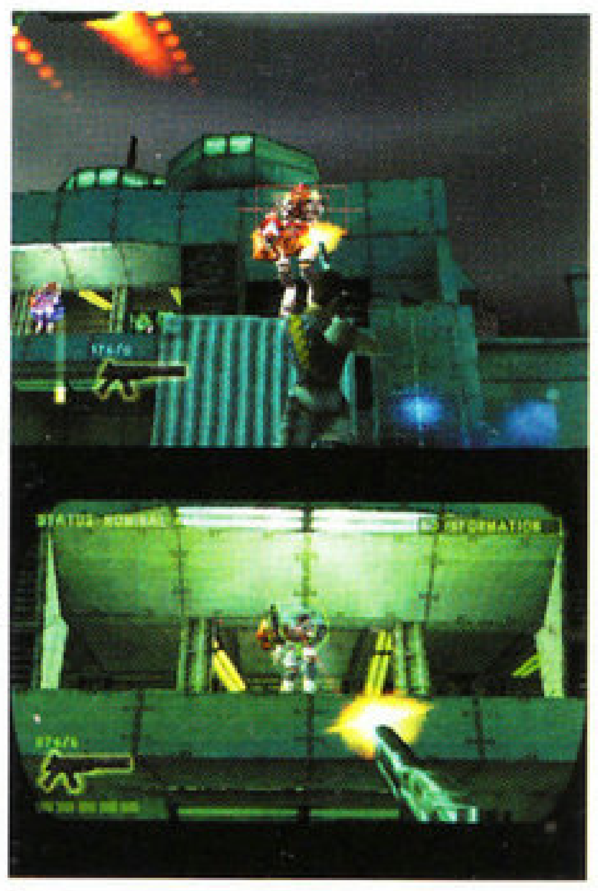
CAPCOM的射击新作《1944》

CAPCOM射击游戏名作《19??》系列的最新作《1944 The Loop Master》很快就会推出街机版了。新作仍然是传统的纵卷轴射击游戏，由于有“血槽”的设定，机体不会被敌人一击就爆，对于不擅长玩射击游戏的玩家来说这真是个体贴的设计。图为公开的游戏画面。

GBC版《赛尔达传说》新情报

任天堂与CAPCOM共同制作的《赛尔达传说·不思议的木之实·大地之章》又有新画面公布了。与原来的GB版相比没有什么太大的变化，有着与前作相似的道具与操作方法，敌人虽然在图像上做了强化，但不少设定仍来自前作。而新作的一大特点就是加入了一个“四季之杖”的道具来控制季节的变化，相信这个道具会对解谜有很大的帮助。游戏将会在年内推出，图为游戏的开发画面。

SCEI的PS新作《C-12》



SCEI日前公布了一款AVG游戏《C-12》，这款游戏由欧洲的Cambridge Studio负责制作，SCEI发行。从公布的画面上看是一款结合了《生化危机》与《合金装备》特点的游戏，画面素质还不错，右图是游戏的开发画面。

《决战 II》正式公布

随PS2主机一起发售的SLG游戏《决战》在发售后获得了广泛的好评，并且在销量上也取得了不错的成绩。近日光荣就乘胜追击，公布了《决战 II》的一些最新消息。与前作的最大不同就是将游戏的舞台由日本的战国时代转向更为广阔的我国三国时代，以更加壮阔的大手笔来讲述那个时代下英雄与枭雄们的史诗。续作将会由游戏的原班人马制作，并对《决战》的一些未尽如人意的地方做了修改，例如让手下的士兵有更加人性化的AI、在攻城战、水上战等特殊战役中能使用更多的策略等。相比《决战》的确是有了不小的进步。游戏预定于今冬发售，仍然采用DVD做媒体。图为游戏的标题及游戏的开发画面。

《Sonic Shuffle》最新游戏画面

Sonic Team正在开发中的游戏《Sonic Shuffle》现在又有新画面公布了！这款收录了50多款小游戏的作品能够让4人同时进行游戏，充分享受到竞争所带来的魅力。游戏的画面采用的是类似于《Jet Set Radio》那样的漫画风格的“纸板3D”效果，能够让3D多边形画面产生如同2D动画片一样的感觉。游戏预定于今年内推出，图为游戏的开发画面。

《生化危机》的两则消息

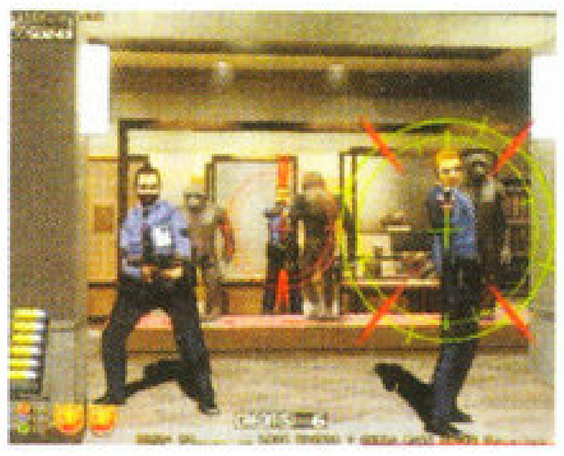
《生化危机0》转为NGC游戏

CAPCOM近日宣布，原定在N64上推出的生化危机系列新作《生化危机0》将改在GAMECUBE上推出，并将在9月22日至24日的东京电玩秋季展上发表有关游戏的最新情报。这也是CAPCOM的第三个转换平台开发的AVG游戏，之前的《鬼武者》、《恐龙危机2》已有先例。对于这次《生化危机0》转换开发平台的原因，CAPCOM解释说是为了追求更好的游戏表现。请留意本刊的后续报道。

《恐龙危机》之后是《生化危机3》

继《生化危机2》及《恐龙危机》两部PS旧作移植入DC后，CAPCOM果然宣布下一个移植的目标是《生化危机3·最终脱逃》。除了画面将做改良之外，还增加了两套新的服装。游戏预定于11月16日发售。

《VR战警》的最新作公布



SEGA著名的光枪游戏《Virtua Cop》（《VR战警》）近日公布了其最新作的相关情报。新作的正式名称是《Virtua Cop Confidential Mission》，由SEGA子公司HITMAKER（原AM3研）制作，采用与DC有互换机能的NAOMI基板，除了将在画面上做大幅改善之外，游戏的自由度也将会大大提升。游戏预计秋天正式推出街机版，至于DC版则尚未确定。

NAMCO的《风之克洛亚2》发表

在PS上大受好评的动作游戏《风之克洛亚》以轻松的童话风格以及不俗的难度吸引了大批的ACT玩家。现在游戏的续作终于决定将在PS2上推出了。游戏仍将采用前作的3D背景+2D人物的方式。图为NAMCO公布的开发画面。

英国ECTS展的系列报道

9月2日至9月5日在英国伦敦的ECTS展上，欧美与日本的大牌厂商都拿出自己的最新作品参展。以下是详细的报道:

再次风光无限的《MGS2》

继5月份在E3展上KONAMI的王牌游戏《MGS2》成为展会焦点之后，这一次在ECTS展上《MGS2》再次让世人瞩目。KONAMI在展会上不但公布了不同于5月E3展上的新的游戏画面及影片，其画面的素质比起5月份展出的版本更加出色。在5月份E3展上公布的《MGS2》影片中，游戏的场景主要是在一艘邮轮上，而此次ECTS上公布的场景更进一步扩展到纽约市: 下着大雨的街道上车辆来回急驰，主角Snake披着雨衣在雨中行走，突然纵身一跃跳下桥面，开启身上穿着的前作中的"光学迷彩"，以"透明人"的姿态潜入敌方基地……影片结束后，KONAMI发言人自信的表示《MGS2》将预定在2001年推出，而2001年也将是"Year of the Snake"，足以证明KONAMI对于《MGS2》的重视程度。

DC版《盟军敢死队2》画面公布

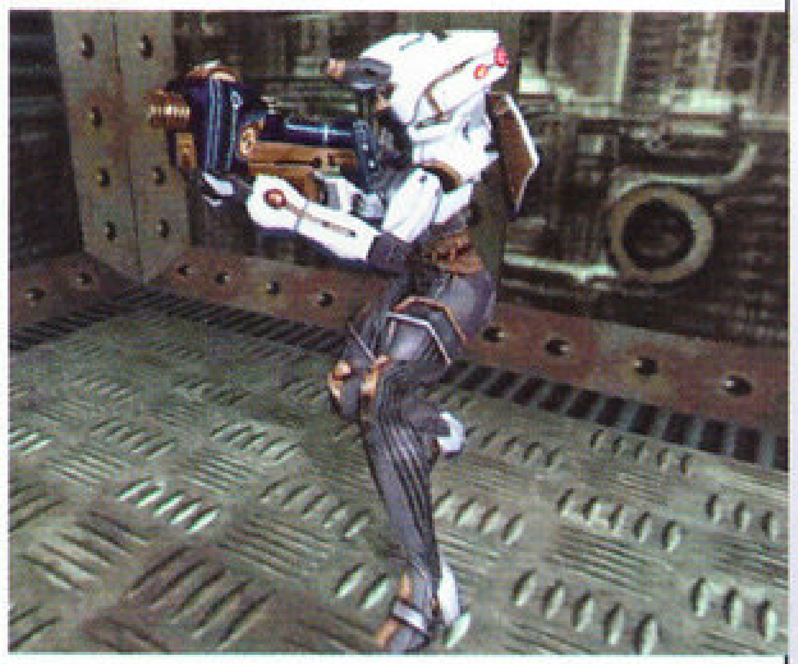
由西班牙PYRO STUDIO制作、EIDOS负责发行的PC游戏《盟军敢死队》在全世界都大受欢迎。这款即时战略类的游戏继不久前公布了PC版二代的消息之后，现在又有了PS2及DC版的消息。据制作小组称，在这一代中将加入著名的电影，如《拯救大兵瑞恩》、《桂河大桥》的场景。游戏的PC版预计于今年年底上市，DC与PS2版则要等到明年3月。喜欢即时战略及二战的朋友不要错过。以下是在展会上公布的DC版开发画面。

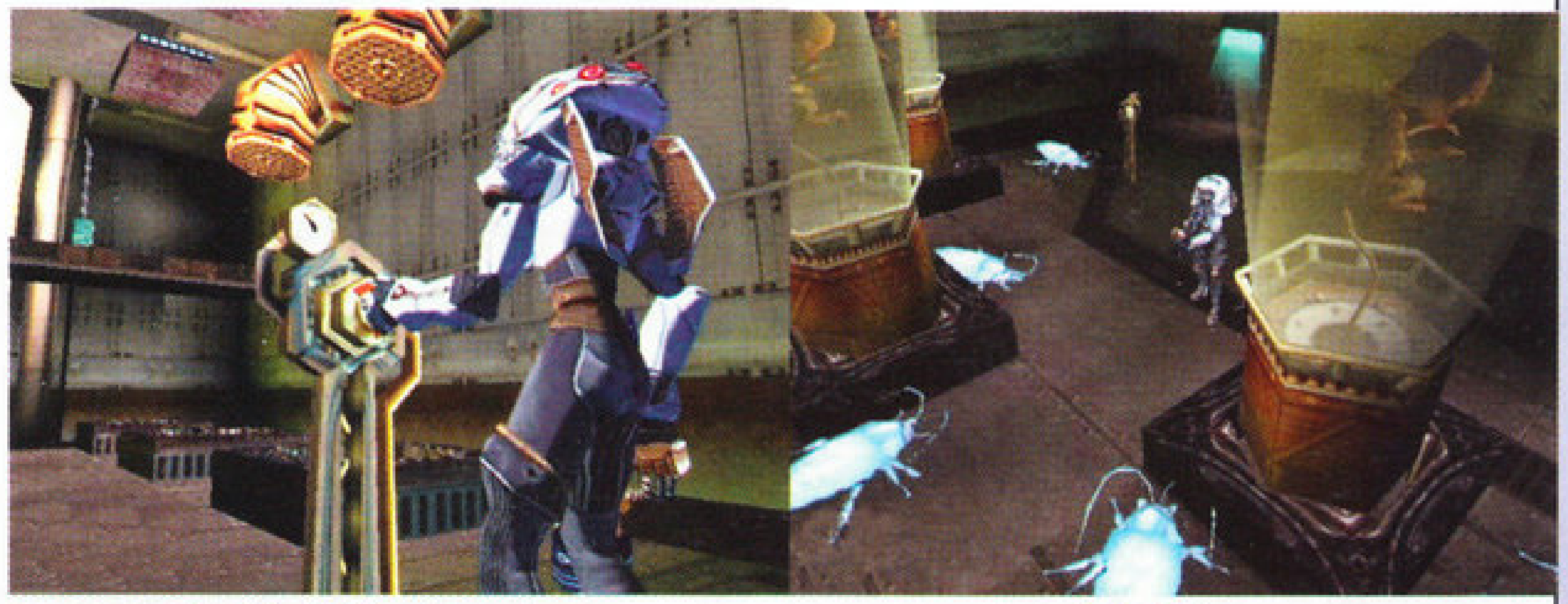
DC版《梦游美国》

由SEGA的天王级游戏制作人铃木裕监制的街机赛车游戏《梦游美国2》终于决定移植DC了！在ECTS展上，SEGA公布了这个令人激动的消息，并且还展出了五秒钟的游戏片段。从公布的影片来看，DC版的《梦游美国》在画面上决不亚于街机版的《梦游美国2》，而且SEGA同时表示DC版将会有网络对战功能，使得这款游戏的乐趣大增，相信会增加游戏在欧美市场的竞争力。

超越DC机能极限的作品

SEGA的子公司Smilebit（原AM6研）在ECTS展上公布了一款超华丽的3D动作射击游戏《Gun Valkyrie》(暂译:《枪之女神》)。游戏的画面绝对有不输给现阶段PS2游戏的表现。制作小组表示这款游戏是使用SEGA开发的一种新的3D引擎来制作的，能让DC每秒处理600万个多边形。游戏不单可以用普通的手柄来玩，更可以通过光枪来进行游戏，而且对应多人及网络对战。以下是由DC即时演算生成的游戏画面。





PS2赛车游戏《The Getaway》续报

英国的Psygnosis公司的Studio Soho小组制作的一款极华丽的PS2赛车游戏《The Getaway》在ECTS展上又了新的画面公开了。这款游戏与一般的赛车游戏不同，并不是在一条条的赛道上竞速，而是制作了一个按照真实的伦敦街道设计，范围约50平方公里的虚拟街道，玩家可以驾驶赛车在街道任意的穿梭。游戏将会包括24个任务，复杂的剧情会让游戏的投入感大增。游戏画面的素质也是极其出色，图为游戏的开发画面。

X-BOX的游戏?

在ECTS展上微软公布了首批18家加盟X-BOX的欧美游戏厂商的名单， 其中的Rainbow Studios公司更是在ECTS会场公布了一款将在X-BOX上登场的游戏的开发画面。据该公司的发言人称，公布的画面都是游戏即时演算的画面！以下是公开的部分游戏画面。

DC的恐怖游戏《Agartha》

SEGA在ECTS上公布了一款画面上与《D2》十分相似的恐怖冒险游戏《Agartha》。游戏的主角Kirk独自一人在大雪山

上遇到恶劣的天气，不得已来到一座废弃多时的老房子里避风雪，然而却在房子里发生了一连串的恐怖事件……图为游戏的开发画面。

《黑云》的最新画面公布

PS2发售之前就已经公布的SCE自家RPG作品《黑云》终于在ECTS上看到了最新的游戏画面，而SCE也为这个游戏的宣传颇下了一番苦心。游戏将会包括浓厚的动作成分，有些类似于N64的《赛尔达传说》系列的玩法。除此之外游戏的自由度相当高，玩者能够参与游戏里世界的创造，从而得到一个只属于自己的虚拟世界。游戏的发售日SCE并未公布，图为游戏的开发画面。

DC新足球游戏《SEGA World Wide Soccer 2K1》

SS上的著名足球游戏《V-GOAL》在出过两作之后就再也没有推出续作。在ECTS展上SEGA终于展出了该系列的最新一作《SEGA World Wide Soccer 2K1》。游戏将继承前作的系统并进行改良，而画面的素质也有很大的提高，球员的动作将会更加细腻、自然。以下是公布的开发画面。

ECTS展的12项最佳

- 年度最佳游戏主机：PS2
- 年度最佳电脑周边：3dfx Voodoo 5000
- 年度最佳TV游戏：《PERFECT DARK》（N64）
- 年度最佳PC游戏：《暗黑破坏神 II》
- 年度最佳创新游戏：《ENCARTA》
- 年度最佳游戏发行商：HAVAS
- ECTS最佳游戏：《马里奥赛车ADVANCE》（GBA）
- ECTS最佳PS2游戏：《GT2000》
- ECTS最佳N64游戏：《赛尔达传说·梅祖拉的假面》
- ECTS最佳DC游戏：《Jet Set Radio》
- ECTS最佳便携游戏：《马里奥赛车ADVANCE》（GBA）
- ECTS最佳多人游戏：《马里奥赛车ADVANCE》（GBA）

近期重要游戏发售日

PLAYSTATION

10月5日	《KAMURAI~神来~》	RPG	NAMCO
10月5日	《龙之子FIGHT》	FTG	TAKARA
10月19日	《BRAVE SWORD》	RPG	SAMMY
10月26日	《北斗之拳》	ACT	BANDAI
10月未定	《WTC》	RAC	SPIKE
10月未定	《爆裂足球2000》	SPG	A′ MAX
10月未定	《不思议刑事》	AVG	CAPCOM
11月22日	《POP MUSIC~DISNEY TUNES~》	MUG	KONAMI
11月30日	《洛克人X5》（ROCKMAN X5）	ACT	CAPCOM
11月30日	《机动警察》（PATLABOR GAME EDTION）	ACT	BANDAI VISUAL
11月30日	《DDR~DISNEY′S RAVE》	MUG	KONAMI
11月30日	《永恒传说》（TALES OF ETERNIA）	RPG	NAMCO
11月30日	《LOVE HINA2》	AVG	KONAMI
11月未定	《立体忍者活剧·天诛2》	ACT	SME

PLAYSTATION 2

10月12日	《摩托GP》	RAC	NAMCO
10月20日	《EXTREME RACING SSX》	RAC	EA SQUARE
11月2日	《狂热节拍2·3rd STYLE》	MUG	KONAMI
11月16日	《沉默的狙击手》（SILENT SCOPE）	STG	KONAMI
11月30日	《ESPN XGAMES SNOWBOARDING》	SPG	KONAMI
11月未定	《鬼武者》	AVG	CAPCOM

DREAMCAST

10月5日	《ELDORADE GATE》	RPG	CAPCOM
10月5日	《永恒的阿卡迪亚》（ETERNAL ARCADIA）	RPG	SEGA
10月12日	《沉默的阻击手》（SILENT SCOPE）	STG	KONAMI
11月2日	《梦想工作室》（DREAM STUDIO）	SLG	SEGA
11月未定	《POWER SMASH》（VR网球）	SPG	SEGA
11月未定	《燃烧！私立学院2》	FTG	CAPCOM
11月未定	《机器猫》	SLG	SEGA
11月未定	《幕末浪漫第二幕~月华之剑士特别篇》	FTG	SNK

GAME BOY

10月10日	《幻想传说》	RPG	NAMCO
10月17日	《真·女神转生DEVIL CHILDREN赤之书》	RPG	ATLUS
10月17日	《真·女神转生DEVIL CHILDREN黑之书》	RPG	ATLUS
10月31日	《大刀GB》（KATANA GB）	ACT	KEMCO
11月16日	《DDR GB》	MUG	KONAMI
11月未定	《大金刚2001》	ACT	NINTENDO
11月未定	《金田一少年的事件薄·十年的挑战状》	AVG	BANPRESTO

10月份的游戏市场与8、9月份相比要平静许多，没有什么非常引人瞩目的游戏发售。PS的RPG方面甚至只有一个NAMCO的《神来》。与之相比DC就有CAPCOM的“隔月式RPG”《ELDORADE GATE》及SEGA的力作《永恒的阿卡迪亚》的推出。不过到了11月份游戏市场就会逐渐热闹起来，大作不断。如《永恒传说》、《鬼武者》、《燃烧吧！正义学院》等。另外在11月份的发售游戏阵容中我们还看到了SNK为DC开发的《幕末浪漫第二幕～月华之剑士特别篇》，联想到前不久SNK“不会再为DC开发游戏”的宣言，看来游戏业界真是没有“绝对”二字。

文：邪魔天使

射雕英雄传

小桃无主自开花，烟草茫茫带晚鸦。
几处败垣围故井，向来一一是人家。

上面这首诗是著名小说家金庸先生的力作——《射雕英雄传》中开篇的一首诗。诗中说的是被金人侵略过的宋朝国土一片凄凉。正是在这样的时代大背景下，侠之大者的郭靖郭大侠横空出世了！

PS	SCEI	RPG	1人玩
	2000年11月30日发售		未定
CD-ROM	未定		

可以说《射雕英雄传》是武侠小说的代表作，在整个华人圈里无人不知无人不晓。关于它的漫画、电影、电视剧、电脑游戏已经很多了，但是最让一众机迷高兴的是，SONY已经把这部著名的武侠小说改编成了中文PS游戏！啊！天哪！中文的RPG！相信每一个机迷都会为之欢呼雀跃的。现在游戏的制作已接近尾声，预计11月30日发售。这次先为大家介绍游戏开发的方方面面。

开发背景

话说有一个叫蔡以强的年青人，他很喜欢金庸先生的《射雕英雄传》，在10年前他刚加入游戏开发公司的时候就想做《射雕英雄传》这个游戏了。3年前，大名鼎鼎的SCEI要成立一个中文游戏开发小组，这个年青人报名参加了。从那时起他的梦想一步一步成为了现实，而中国所有爱好RPG的PS机主们的幸福也一步一步的来到了！

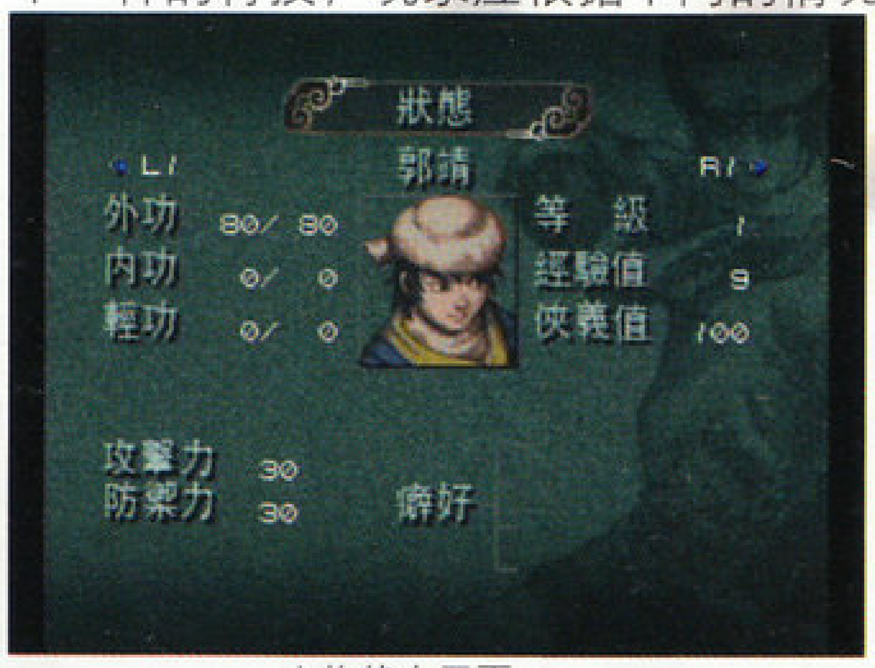
绝对3D场景

游戏用3D场景来表现《射雕英雄传》的世界，场景不但多还有说明，更精彩的是可以用R2和L2键作360度的视角转换！当你看到落英缤纷的桃花岛，风吹草低的蒙古草原时一定会爱上这个游戏。游戏中在很多场景提供记录点，并用太极图作标示。

完全3D场景

人物状态

游戏中人物的状态分为外功（HP）、内功（MP）、轻功（QP）、等级、经验值、侠义值、攻击力、防御力及癖好共9项。顾名思义，侠义值就是指人物的侠义程度。战斗时逃跑会减侠义值，见义勇为会加侠义值，就和现实中一样。癖好就好像一般RPG中的特技，人物可以取得许多不一样的特技，玩家应根据不同的情况让人物产生不同的癖好。战斗中外功克制内功，内功克制轻功。比如玩家用外功敌人用内功时，玩家的攻击威力会增强并中断敌人的攻击。其实外功就好像一般RPG中的物理攻击，内功就好像是魔法攻击。轻功就是一个特殊的攻击方式了，使用轻功的人物会跳到空中攻击敌人。



人物状态画面

绝对中华武术

游戏中的战斗场面将会是中国功夫的对战，并且采用同时出招的方式，一定会让大家有看武侠片的亲切感。导演蔡以强保证说战斗场面还会做到有欣赏性……

华丽的场景

绝对一流CG

游戏中用于交代事件的CG将非常的长，而CG的制作公司是香港的先涛公司。怎么，不知道先涛公司？电影《风云》和《中华英雄》总该知道吧！两部影片的中的电脑特效就是先涛公司的大手笔。所以，CG的质量绝不会差！

中国美女

中国功夫

中国文化

游戏中会加入一些诸如“降服赤兔马”，“义除山贼”等小游戏，并且力求尊重原著，反映出原著中“为国为民，侠之大者”的中华精神。

主角郭靖

体力不够的时候再也不用吃日本的饭团了，吃肉包子吧！

绝对中文

游戏中不光字幕是中文连配音也是汉语，可是说是一款纯粹的中文游戏！

文：GOUKI

HOSHIGAMI RUINING BLUE EARTH 沈みゆく蒼き大地

序幕故事

主角法兹原是一名普通的佣兵，被派往古代遗迹“风之塔”担任守卫的工作。在去“风之塔”的途中，法兹顺道回了一趟家乡，遇上了自小一起长大的少女迪妮。迪妮得知他要去“风之塔”，似乎有些担心……第二天，法兹来到“风之塔”，刚到达便受到了帝国军队的袭击，在击退了帝国军队之后，疲惫的法兹得知与此同时另一支帝国军队来到了法兹的家乡……

PS	MAXFIVE	SRPG	1人玩
	预定2000年10月发售		未定
CD-ROM	对应振动手柄		

迪妮希望主角能够平安的回来。

战斗中的特殊技能“SHOOT”

游戏的战斗系统中有一项特殊的指令“SHOOT”，这是一个能将敌人吹飞并且使其不能反击的特殊攻击。使用“SHOOT”做出的连续攻击越多，所得的Skill率就越大，可令使用次数增加，甚至能够得到不同的道具。

又一场恶战看来是再所难免了

法兹得知家乡被袭，大为震惊

与“风之塔”的塔主会合后，帝国军队便袭来了。

击退敌人后，法兹的家乡却被袭击。

“ONI”系列第六作，隐忍一族的复仇即将展开！

ONI 零 ZERO ～復活～

PS	PANDORA BOX	RPG	1人玩
	预定2000年12月发售		未定
CD-ROM	对应振动手柄		

故事

由于人类展开了“狩猎妖魔”的行动，身为隐忍一族的人只有躲入大山的深处，并布下强力的结界防止人类进入。这样的情况一直持续了很多年，直到有一天，年少无知的司狼丸不慎将供奉的神镜打破了，随着神镜的破裂，一直保护着隐忍一族的结界失去了作用，隐忍一族多少年来一直居住的“静寂之里”瞬间受到了大批人类的围剿。失去了家园、家人、朋友而幸存下来的司狼丸在拼命逃亡的同时，对自己许下一个报灭族之仇的誓言。

故事就由悲剧发生过后八年开始……

没有魔法！取而代之的是“法术”。著名的“转生”及“神降”系统

隐忍一族一直都是以人类的形态生存着，但在与妖魔的战斗中，一旦满足了某些条件，他们就会变回原来的样子，发挥出本身“真正的实力”，更可以在变回原来的样子后使用一些限定的超强法术。这种变身被称为“转生”。而他们向式神借取力量来打倒敌人的法术则称为“神降”。

司狼丸

本作的主角，与好友外道丸及沙纪是青梅竹马的好朋友。对于母亲的记忆，可以用一无所知来形容。他和其父天地丸在平城京以退魔为生。他身边带着一把缠满符咒的巨剑，究竟这把剑隐藏着什么样的秘密呢？

文：D·S

Pia キャロットへようこそ!!2.2

GBC	NEC	SLG	1人玩
	预定2000年11月发售		电池记忆
盒带	GBC专用		

欢迎光临Pia Carrot2.2!

由PC到家用机，这款超人气的恋爱育成游戏均受到玩家的大好评，现在它终于宣布登陆到目前最火的手掌机GBC上。也许是先前的GBC版《心跳回忆》的热卖，此次的《欢迎光临Pia Carrot2.2！》除了忠实再现原作（SS版）的一部分内容，还加入了不少全新内容和迷你游戏。更令人惊喜的就是故事内容将连接预定于今年内在PC上推出的《欢迎光临Pia Carrot3！》。（D·S：哈哈，《欢迎光临Pia Carrot3！》可是今年必玩的日文WINDOWS游戏，前些时看到此作的新人设极佳，光是服务员的服装款式就有15种可以选择，F&C万岁！）请FANS们千万不要错过这款画面超靓的GBC版美少女游戏！

主要登场女主角

日野森梓

飘柔的长发散发出特有青春魅力的坚强少女，在前作中与主角初遇时便发生争执，但也会有温柔浪漫的一面。

双叶凉子

Pia Carrot2号店的楼面经理，给人一种温柔亲切的大姐姐感觉。

日野森美奈

高中1年级的新生，梓的妹妹。虽然象小孩子般依赖性很强，但是内心深处却很想成为大人。非常可爱！

缘早苗

在Pia Carrot2号店中负责清洁工作。虽有些胖，但却很注意自己的体型。

夏本司

兴趣是COSPLAY（动、漫、游真人角色扮演），性格开朗健康，是一位很容易相处的女孩子。

神乐板润

志向是成为一位出色的演员，并且一直向着自己的目标前进。

爱泽友美

作为SS版原创角色的她，以幸运女神的身份出现。

神冢雪

和友美一样是SS版的原创角色，性格相当成熟稳重。

志摩纪子

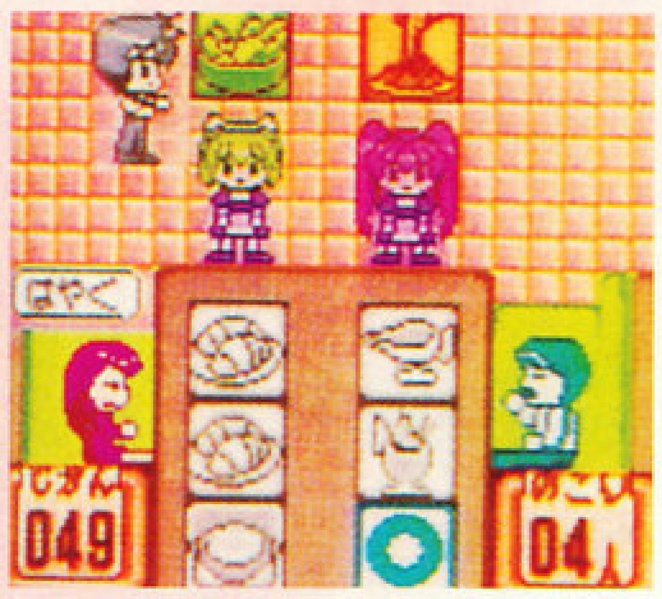
性格文静的少女，深受大家的喜爱，但是好象也有不为人知的一面。

故事简介

本作的故事发生在SS版《欢迎光临Pia Carrot2》结束后的四个月。主角不再干兼职而专注于学业，并且成功通过了学校的考试。愉快的夏天已经过去了，冬天迎风而至。成为三年级学生的主角即将面对自己未来的出路，要上大学还是要就职？带着这个问题，在镇里漫无目的地游荡，希望找到答案。最后，主角还是来到了曾经与多位女孩相识的餐厅——Pia Carrot杉道分店。

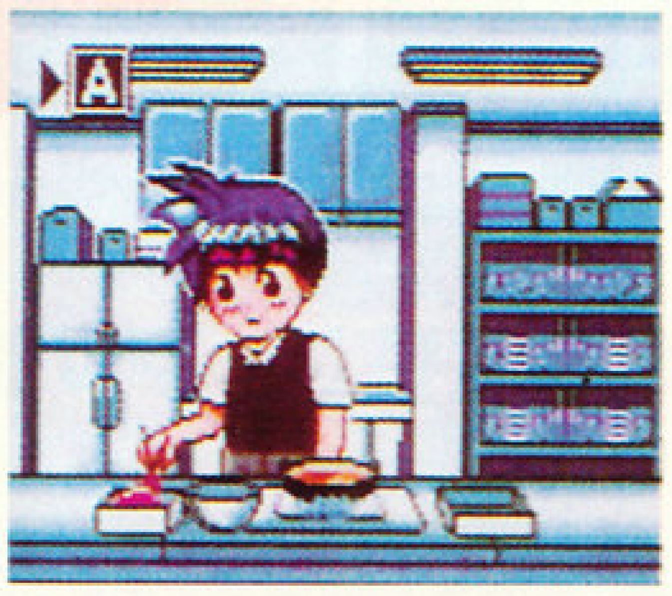
迷你游戏大公开

侍应生



收银员

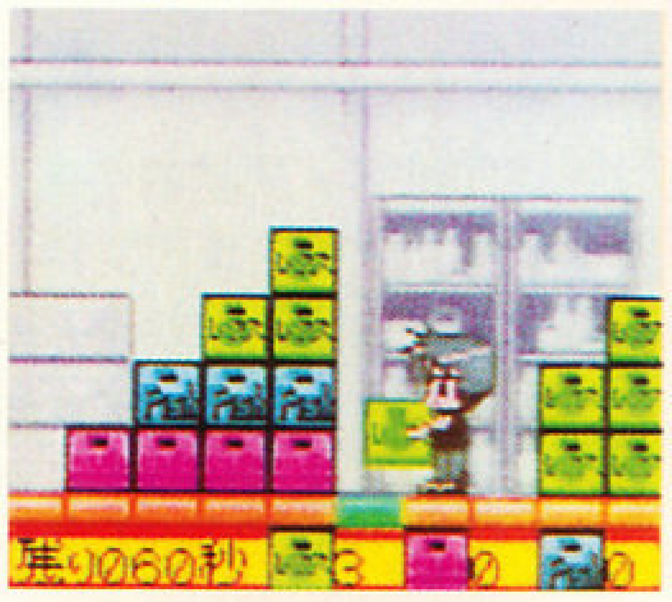
厨师



打扫

洗碗碟

整理仓库



文：SOUL

PS2	SQUARE	R.ACT	多人玩
	预定2000年冬发售		未定
DVD-ROM	未定		

绝对引人注目，抢眼的《THE BOUNCER》又有新资料公布。

角色

无月（MUGETSU）

年龄未知（30岁？），身高1.80米。米卡多的特殊工作部队的队长，除了眼睛、嘴、头顶以外，全身都包得严严实实的，看起来就像是一个忍者改造人。具有人类无法相比的运动能力，正是他率领和他外形相近的手下绑架了多米妮克。

Unfortunately,that's not how this story goes.

爱基娜（ECHIDNA）

25岁，身高1.66米，虽是一名女子，却是米卡多集团的一名干部。从外表你就能看出她那自傲的性格。一身的皮毛衣再加上蛇皮迷你裙，显示出高度时尚的品味。像角一样的独特发型是她为人瞩目的特征。另外她好像和瓦尔特（VOLT）之前是相识的，这是否与故事有发展有关呢？

I don't wanna owe my life to you.

新游戏画面公布

不知从何处潜入的三人，正穿过树和草丛隐藏体，同时保持着高度的警惕。

游戏的各方面相关资料公布

《THE BOUNCER》的故事都是发生在夜晚，因此，这里的场景特别强调灯光的感觉。由于是《最终幻想》的场景制作者负责本游戏的场景设定，因此场景的细致是绝对有保证的。

米卡多的建筑

为了进行大规模的宇宙开发事业而建设的米卡多大厦，是米卡多集团的象征。米卡多集团支持当地各种各样的体育事业，其中米卡多足球俱乐部已经连续三次获得企业选拔的优胜。在地下，米卡多集团有自己专用的地铁，来运载每天的游客和本集团的员工。米卡多集团已经宣布不久就会开始他们的宇宙相关事业，届时将会从米卡多大厦上发射太空飞船。这是否会和多米妮克的被绑有关呢？

建筑原画1

这是米卡多大厦，米卡多大厦由三个塔组成，高度大约有300米，宽度为100米。

三座塔的名称是以所谓的三神器为命名的。

主建筑

KAGAMI TOWER（镜之塔），有70层楼高，设有购物中心，又称商业塔。

太空船建设厂

TSURUGI TOWER（剑之塔），设有火箭发射厂。

宇宙开发计划大厦

MAGATAMA TOWER（玉之塔），一座颇具神秘感的塔，而且未经允许是不能进入的。

建筑原画2

这是空中花园和大厦的接合处。

建筑原画3

这是有发射火箭设施的塔。

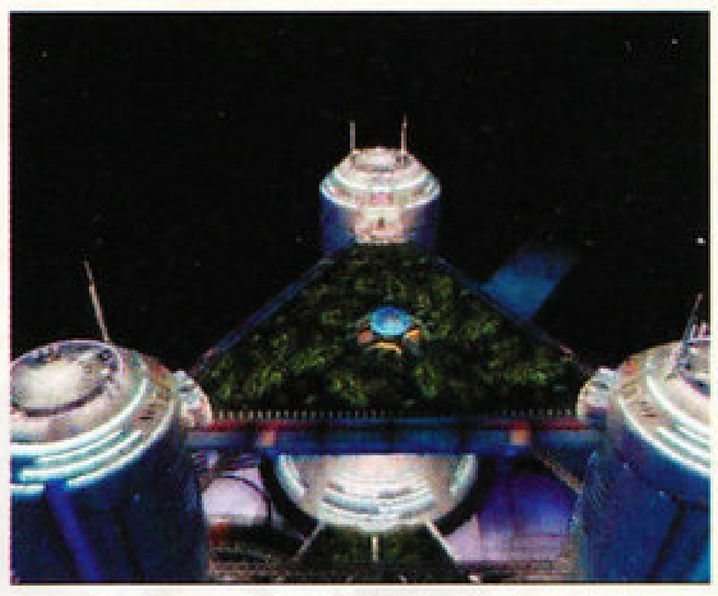
建筑原画4

商业塔一角

建筑原画5

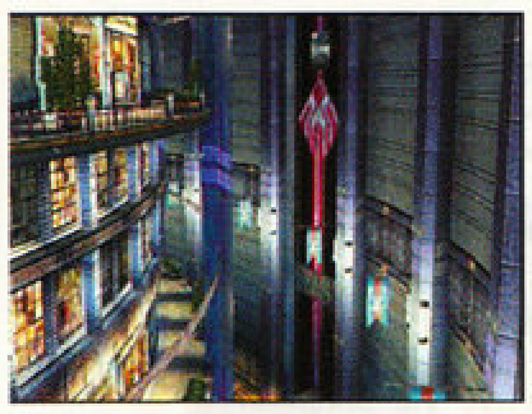
大厦的最上部

建筑CG1



颇具近未来气氛的绿草丛生的空中庭园。设有人造森林和娱乐设施。

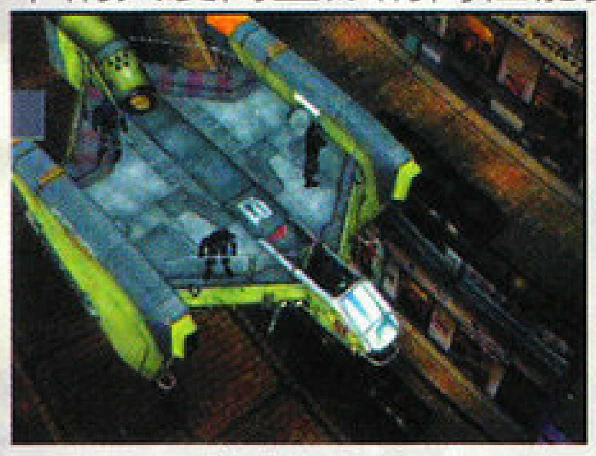
建筑CG2



商业塔上挂着商店的五色辫带。

米卡多的空中交通工具

米卡多集团警备用的空中交通工具（AIR CARRIER），能够轻易地飞上有三百米高度的米卡多大厦顶部，另外AIR CARRIER也是能轻松地穿过狭窄的大厦间空隙的高性能交通工具。



游戏画面

游戏画面

游戏画面

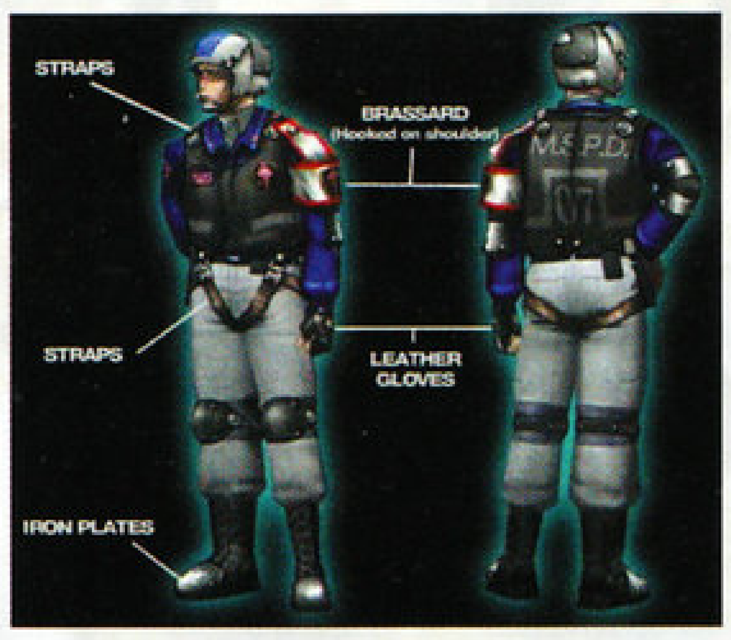
原画

原画

原画

米卡多集团的守卫

米卡多的守卫正乘坐在专用的air carrier上巡逻。

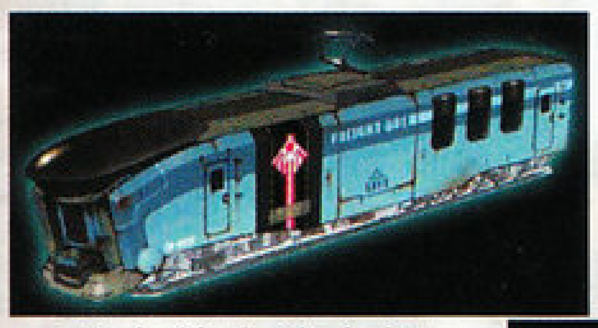


米卡多的守卫服装设定图

原画

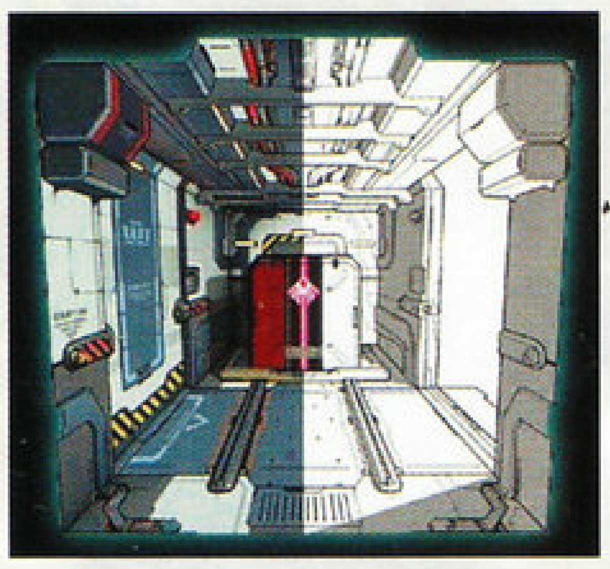
米卡多的列车

米卡多的列车在晚上从中央车站把货物运往米卡多大厦，主要是运载大型的货物和厚重的集装箱。



↑列车的先头车辆

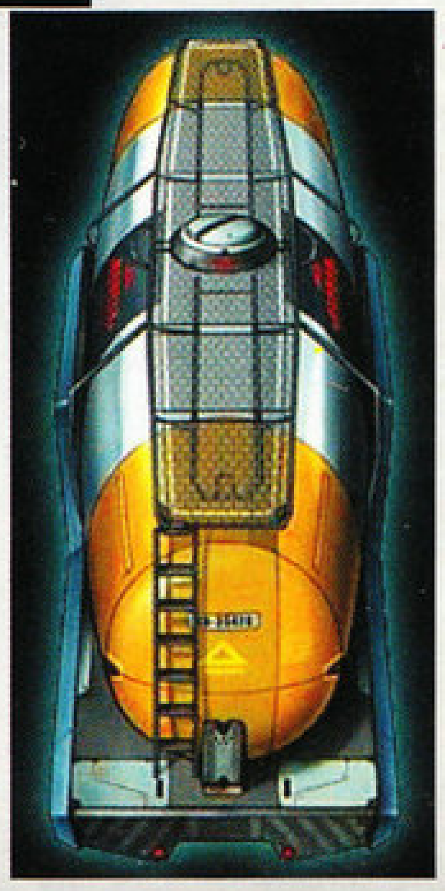
集装箱



列车内部

↑警备兵就站在夜晚的中央车站外面，车站里到底在做什么？

↑列车的头部



列车的一节车厢

←巨大的集装箱正被装入车内，集装箱里面是什么呢？

←列车正驶入和大厦直接相连的专用车站。

文：GOUKI

燃えろ！ジャスティス学園

CACPOM著名的“学院格斗”《私立正义学院》系列终出到第三作了！前两作《私立正义学院》及《私立正义学院·热血青春日记2》在街机与PS上都广受好评。风格独特的“爱与友情之协力攻击”成功打中敌人后是不是很炫？（或者爆笑^_^）现在，新作《燃烧吧！正义学院》使用SEGA的NAOMJ基板开发，这就意味着也将会很快在DC上登场。其街机版在日本已进入了倒数的测试阶段，很快就会正式推出了！

ARC	CAPCOM	3DFTG	2人玩
	预定2000年冬发售		—
NAOMI基板	NAOMI框体，对应DC VMS记忆卡		

DC	CAPCOM	3DFTG	2人玩
	预定2000年冬发售		记忆格数未定
GD-ROM	对应网络对战、专用控制器		

登场角色

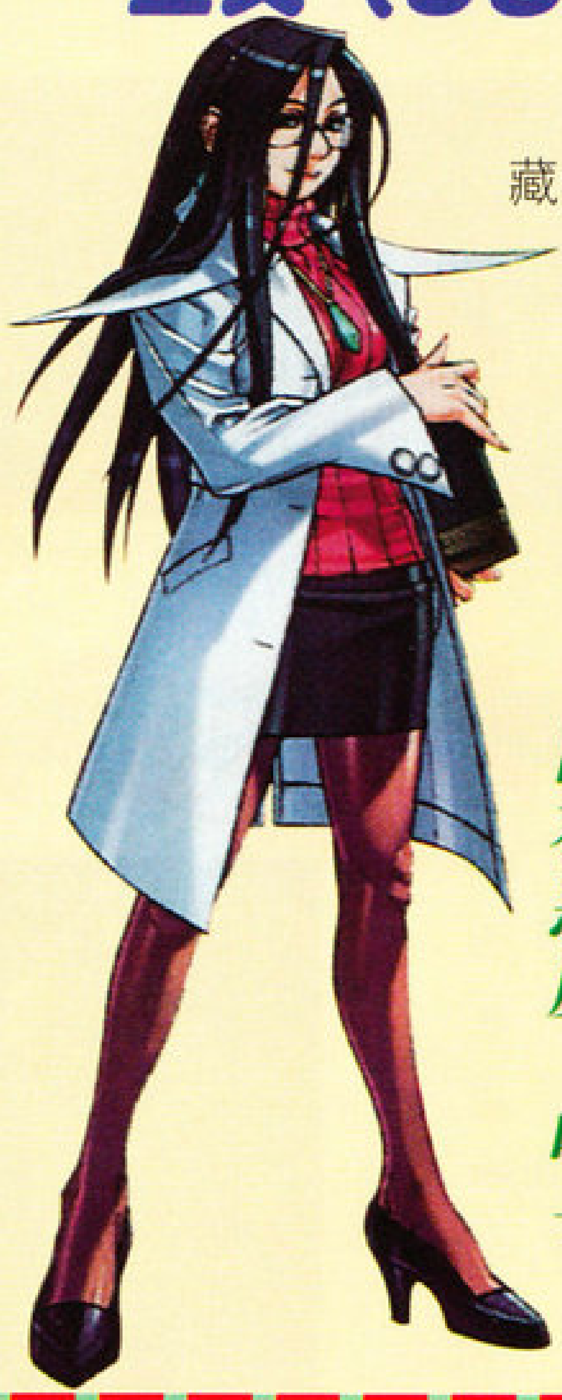
前作的角色会悉数登场，当然，也会有新增的角色。不过CAPCOM不会让我们一下子就能了解所有的登场角色，现在让我们来看看已公布的角色们时隔一年后的设定吧！会不会成熟一些呢？

左边这个是使用网球进行攻击的角色，应该是隶属于五轮高校的了。

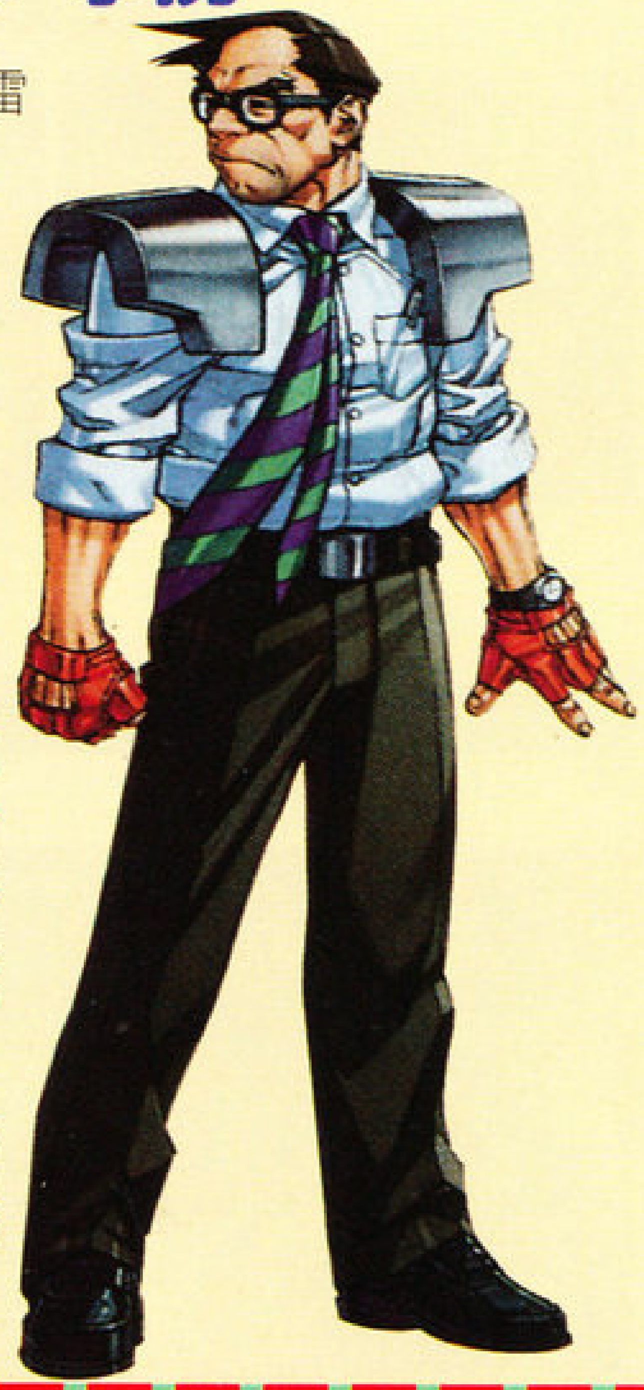
右边的女性角色好像是以舞蹈作为攻击手段的。

正义（JUSTIC）学院

说明：忌野雷藏学长！



白衣恶魔 响子

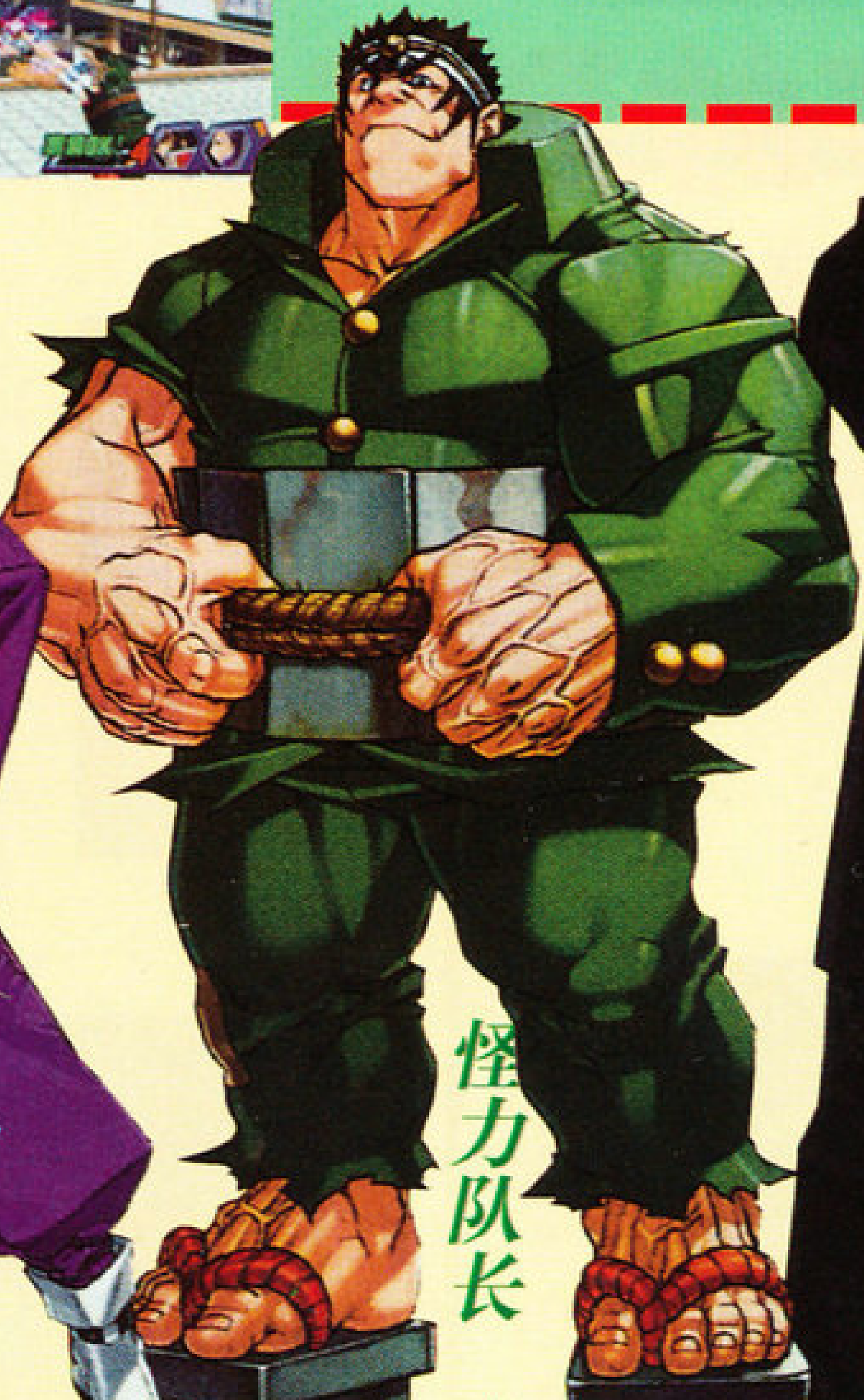


机动教师 英雄

外道高校

说明：以仁义、忍耐为教育方针，但是不良少年云集。

斩之冲锋队队长 Edge



怪力队长 岩

外道高校总长 醍醐

太平洋高校

说明：上流阶级的人才有资格入读，ROY是其中的一个。

格斗牧师 Boman

新作新要素!

前两作中，游戏的规则是两人一组进行对战，现在看起来似乎已经有些老土了？不要紧，此作中，战斗的形势将会以3人为一组展开！这个改变可以说是和几个月前推出的《MARVEL VS CAPCOM2》非常相似的。游戏的规则由两人一组变为三人一组，随之而改变的就是游戏的一大噱头两人合体技“爱与友情之协力攻击”变为了“正义与勇气之三协力攻击”，名字是不是很威风？当然，攻击力也不是吃素的!

这就是“正义与勇气之三协力攻击”了!

三协力攻击之GT（Great Teacher）版!

新学校的登场!

在游戏中是以各个学校为大背景进行的故事，因此“学校”也可作为划分角色所属派别的标准。虽然CAPCOM没有将新角色的详细介绍释出，但通过已公布的部分游戏画面，我们还是可以从中略知一二。

这就是新·学校三人组（暂名）了！很像的样子……

背对我们的红衣女子是不是《热血青春日记》里的委员长？很像!

太阳学园

说明：自由的校风+热血体育教师隼人。

五轮高校

说明：教育方针及目标是健全的精神、强韧的肉体，培养奥林匹克级选手。

文：邪魔天使

永恒的阿卡迪亚

DC上一直都没有什么大作RPG，然而从今年8月份起DC的RPG开始陆续登场了！首先获得好评的是8月3日发售的《格兰蒂亚II》，它的确可以称得上是RPG的经典之作！接下来将与大家见面的就是我这次要续报的另一款RPG——《永恒的阿卡迪亚》。因为是世嘉最强团队的作品，所以大家对《永恒的阿卡迪亚》的情况都非常关注，这一次将为大家进一步介绍游戏中的人物和背景。

DC	SEGA	RPG	1人玩
	2000年9月14日发售		需27格记忆格
GD-ROM	对应VGA BOX、震动包、网络		

第一个船长

为了寻找爱人而航海的美丽少女

女空贼　库洛娜

她的外表是那样的美丽，她的气质是那样的高雅，但是她竟是青之空贼的一个船长！

在一次旅行中她对一个男子一见钟情，为了爱情她扬帆远航，四处寻找自己所爱的人！

虽然她的外表高贵而纤小，但是敌人碰上了她掌舵的飞船就会后悔了！

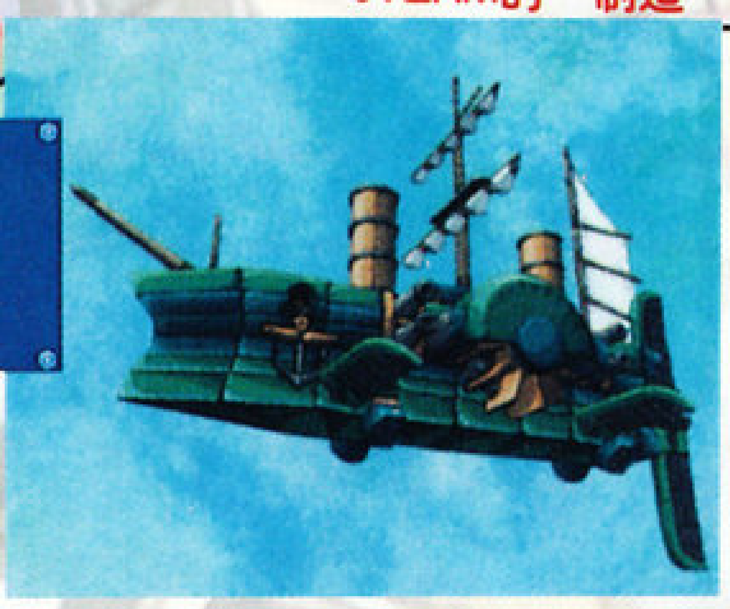
库洛娜的“报春花”号空贼船及其空贼旗

第二个船长

心地善良的理工系空贼

中年空贼　3Team

3TEAM的“制造”号及其空贼旗



他带着妻子和孩子驾着“制造”号在广阔的天空中遨游，他们是一个家庭式的空贼团。这个空贼团中的很多成员都是机械方面的天才，而且他们大多性格温和，所以很少主动出击抢夺。既然是机械天才，那么他们的飞船自然不会假手于人，所以整个“制造”号飞船都是他们自己的杰作，并且性能绝对一流！

第三个船长

为了寻求美食而战的空贼

美食空贼　多布拉

这个四处寻找美食的黑之空贼只有一个目的——吃尽天下美食。所以他会袭击那些运送食品的飞空船，一旦得到珍贵的食品便立即让手下为他烹调。为了在抢劫的时候不把食物也炸飞他打劫的时候基本上是不用大炮的。

多布拉的“羊乳干酪”号及其空贼旗

多布拉会亲赴前线作战。别看他吃得脑满肠肥，但是战斗时非常灵活，大家可要小心了！

为求美食不择手段的黑之空贼

多布拉的手下是一些厨师，他们使用的武器是“中华锅”！

最后一个船长

冷酷无情的强盗

黑髭空贼　巴鲁波亚

巴鲁波亚是巴鲁波亚家的黑之空贼首领，黑色的海盗帽和满脸的黑胡子就是他的标志。由他掌舵的“黑胡子”号有巨炮数十门，是天空中的战争利器。巴鲁波亚是一个冷酷无情的人，他的目的就是要抢夺更多的财物。

巴鲁波亚的“黑胡子”号及其空贼旗

那斯路王国

因为靠近一个有强大热量的红色月亮，所以那斯路王国的领地变成了灼热的红色大陆。那斯路有贸易繁忙的港口和都市。王国的首都是那斯拉多，首都的中心是庄严的那斯路王宫。那斯路王国由稳固的王权统治，并拥有训练有素的军队。大约20年前这个王国与邻国巴鲁亚帝国进行了一场激烈的“巴鲁亚——那斯路战役”。这场军事对抗使两国牺牲了大量的人民。现在两国处于停战状态，但那斯路王国为了防范巴鲁亚帝国的突然袭击一直保持着强大的军队以作警戒。

富裕的国家，华丽的王宫！

国旗中的桔红色圆圈代表着红色的月亮！

参见国王时只见两旁的士兵军容整束，一派威风！

那斯路的船舶

在贸易繁盛，军力又非常强大的那斯路会有什么样的商船和军舰呢？

那斯路的交易中心是首都那斯拉多，商人们以此为据点向大陆各地出航。他们的船可以进行长距离的航行，交易范围很广，甚至可以达到主角外斯所住的空域。那斯路军舰的船腹配备了很多的大炮，无论敌人在什么方位都可以打击得到。另外相对于空贼的船舶要依靠风力来航行，那斯路的军舰有不依赖风帆也可以航行的技术。那斯路王国的船舶不论是军舰还是商船都有非常优良的性能。

那斯路商船是王国的经济支柱。

世界的火药库——巴鲁亚帝国

巴鲁亚帝国是和那斯路王国长期对立的帝国。巴鲁亚帝国也是少数的几个军事大国之一，有很多以先进技术研发的令人惊异的高攻击力战舰。而它那由6个提督指挥的无敌舰队阿鲁马达更是以压倒性的机动力和火力闻名于世，即使是凶恶的黑之空贼们也会害怕这支舰队。

巴鲁亚帝国的战舰和那斯路王国的一样，是不用依赖风力也可以航行的钢铁战舰。

威风威风凛凛的阿鲁马达舰队。

那斯路配备有大量的强大战舰。

文：邪魔天使

エルドラドゲート ELDORADO GATE

DC GD-ROM	CAPCOM	RPG	1人玩
	2000年10月10日发售		未知
	未知		

天野喜孝的人设，CAPCOM的超强阵容。这个连载的游戏，将展现神与魔的战争。它绝对是另一个RPG的经典，并且每隔一个月就光顾一次你的钱袋！它也许不是最强的RPG，但一定是最长的RPG！

很早就听说CAPCOM要出期刊式的RPG，但是因为世嘉推出了新主机DC，所以CAPCOM把这个计划推延至DC上发表。而这个游戏的制作班底可谓是超级组合。著名插画家天野喜孝，加上《生化》系列的制作小组，相信他们一起弄出来的东西不会差到哪里去吧！让我们看看这个游戏到底有什么特别之处，可以真的吸引玩家每隔一个月买一集。

游戏制作和发行的革命——每月一卷！

游戏会有四章，每一章分为七卷，每一卷分为三话，整个游戏共有24卷，每卷一张碟，每隔一个月便会推出一卷。这样算来，要玩完这个游戏需要四年的时间！天哪！这可真是一个超长的游戏！

游戏的开发初衷是想要给玩家一个简单、轻松、有趣的RPG游戏。这个游戏不需长时间战斗，有月刊的感觉，价格还非常便宜。从现在的资料来看，也许CAPCOM真的能做到这个理想的境界呢！

游戏的特点

不断的完善

因为游戏是隔月发售一卷，所以玩家对前面几卷发表的建议和意见，可以作为后面几卷的参考。说不定CAPCOM真的能做出史上最完美的游戏呢！另外，每一卷的记录都可以在下一卷使用，使得游戏有比较强的连贯性。

2D画面

虽然现在的游戏都拼命地向玩家们展示3D的画面，但是《ELDORADO GATE》却采用2D画面。其实，对于一个RPG来说，只要2D画面做得足够漂亮就不会比3D的差。如果一定要说有差异的话，那也只是2D和3D画面在风格上不太一样而已，并不能说2D就一定比3D难看。从现有的图片来看，《ELDORADO GATE》的2D画面还是相当吸引人的。从另一方面来说，天野喜孝的风格好像也不太适合3D的画面。

取消经验值

为了贯彻简单轻松的设计初衷，游戏不会有经验值这一项，因为攒经验值绝对是一个沉闷的事（有此嗜好的人除外）。制作组希望给玩家另外一种较为轻松的成长方式，但是具体是什么样的系统，现在还没有确切的消息。

不用浪费太多的时间

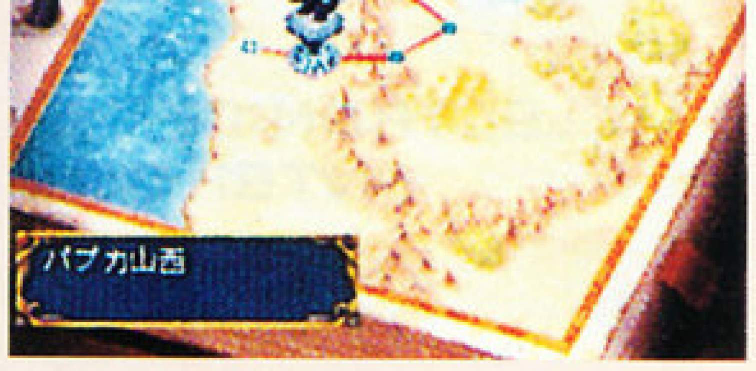
一般较为优秀的RPG游戏至少也要40个小时才能打完，而且很多时间都会浪费在练级上，而《ELDORADO GATE》不会有这样的通病。以第一卷为例，大概10个小时就可以完成了，每一话只要3个小时而已。这对于十分忙碌的现代人和学业繁重的学生是一个好的改变。

神魔之战的故事背景

在很久以前，代表光明的"全能之神"与代表黑暗的"大恶魔"进行了一场惊天动地的大战。战争最后以"大恶魔"和"十二鬼神"的失败告终。后来，在产业革命的时代，"十二位鬼神"之魂的代表人出现了，他们会集合在一起……

第1卷预告

在第1卷中，故事主要是围绕12



个鬼神中的3个来进行，每一个鬼神都有一话故事。

第1话　觉醒吧，GOMEZ！

GOMEZ是一个天生神力的大汉，非常爱喝酒，并爱借酒闹事，不过他为人却十分的重义气。这一话是从他所住的地方开始，反映的是GOMEZ如何帮助村民，如何爱借酒闹事。

GOMEZ又喝醉了

村民被武装分子驱赶

第2话　给KANAN的试炼

少女KANAN生于一个贫穷的五口之家，因为家里有人犯了罪而要被处死，当她就要在刑场被处决的时候，她的面具突然发出强光把KANAN救走了。

KANAN正要被处决

面具发出强光

第3话　女贼RADIA

RADIA是一个大盗14岁的女儿，她继承父业成为了一个优秀的盗贼。因为自小与双亲分离，所以在她心里不存在孝道这回事，只有友情是她心中的依靠。这一话里会向玩家介绍RADIA和朋友们四处旅行的故事。

关键人物

DIOS

他是创造大地和人的“全能之神”，曾和“大恶魔”展开了一场大战，最后战胜了恶魔。他会杀死身有鬼神之魂的12位主角吗？现在还是一个谜。

RAZIN

他是黑暗恶势力的总头目，趁“全能之神”不注意的时候向人类的心中吹入了邪恶的意念。在与DIOS的大战中和“十二鬼神”一起被封印在地底。

BANTROSS

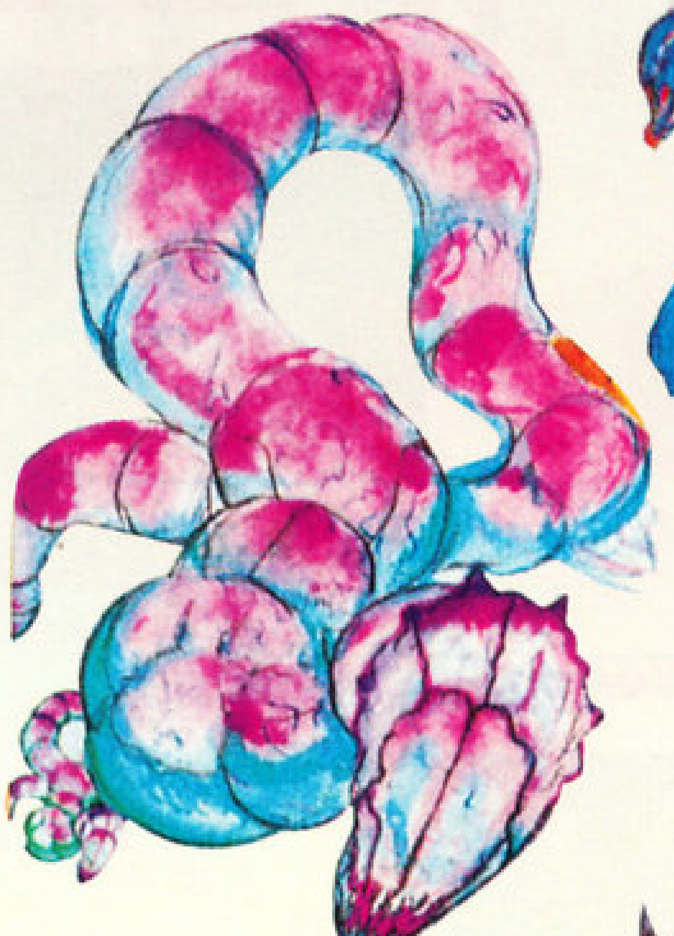
他是一个古怪神秘的人物，好像知道12个主角的最后的使命，并在一旁帮助他们，时时会提供一些有用的情报。

游戏中的魔鬼

游戏里的魔鬼可以分为水属性、火属性和地属性，各个属性之间有相互克制的关系。

水之恶魔

生长在“黑暗的土地”中的恶魔，能够自如地利用水的力量。



地底的蛇

电属性的地底生物，会突然从地底飞出伤人。

恶魔使者

无任何属性，凭借高速和高攻击力来战斗。

文：GOUKI

Everybody rumored
Nobody believed
But you see
It's TRUE
Now, it's the time to have REAL answer
Who is ...
THE STRONGEST!?
CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2K

ARC	CAPCOM	2DFTG	2人玩
	2000年8月24日推出		
NAOMI	对应DC VMS记忆卡		

DC	CAPCOM	2DFTG	2人玩
	2000年9月6日发售		需9格记忆格
GD-ROM	对应VGA-BOX、专用控制器、网络对战		

废话少说，先看看精彩的特殊角色对决的开场画面吧！

隆 VS. 肯

一辈子的好对手

春丽 VS. 舞

嗯？两个春丽？

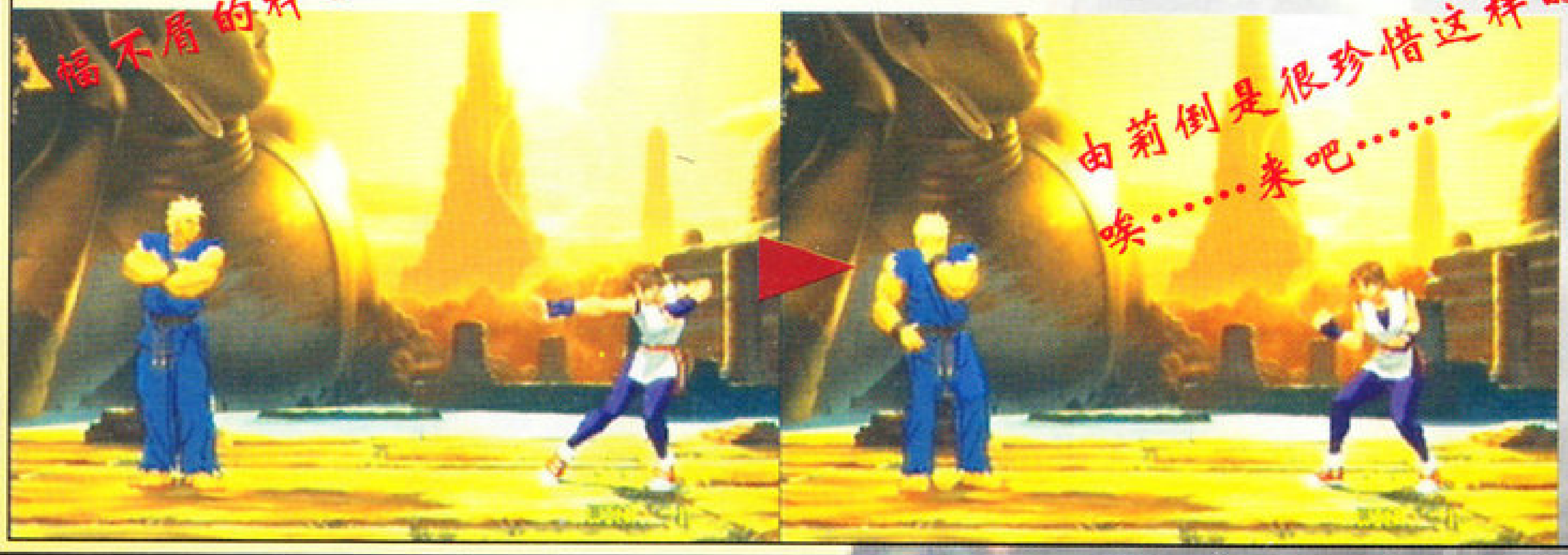
原来是舞扮的！舞也喜欢COSPLAY？

美女与野兽……布兰卡 VS. 巴洛克

大家都是用泰拳的吧？萨卡特 VS. KING

不可能忘记的伤痛……隆 VS. 萨卡特

兄妹的对决，良一幅不屑的样子……坂崎良 VS. 由莉



由莉倒是很珍惜这样的机会唉……来吧……

恶人会受到教育的！金家藩 VS. 恶人

草薙VS.八神

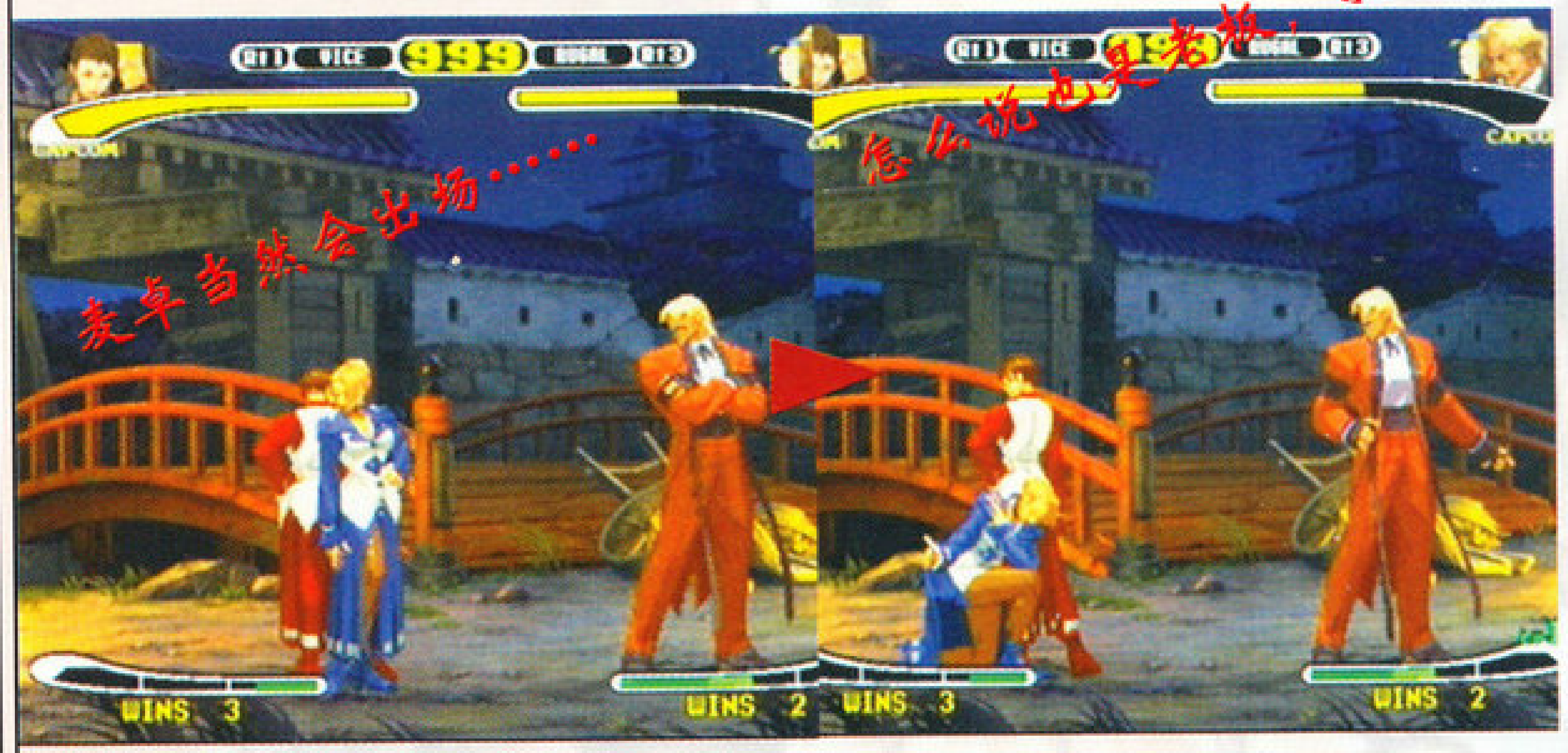
隆VS.坂崎良

草薙VS.隆

古烈VS.卢卡尔

巴洛克VS.女性角色

薇思VS.卢卡尔



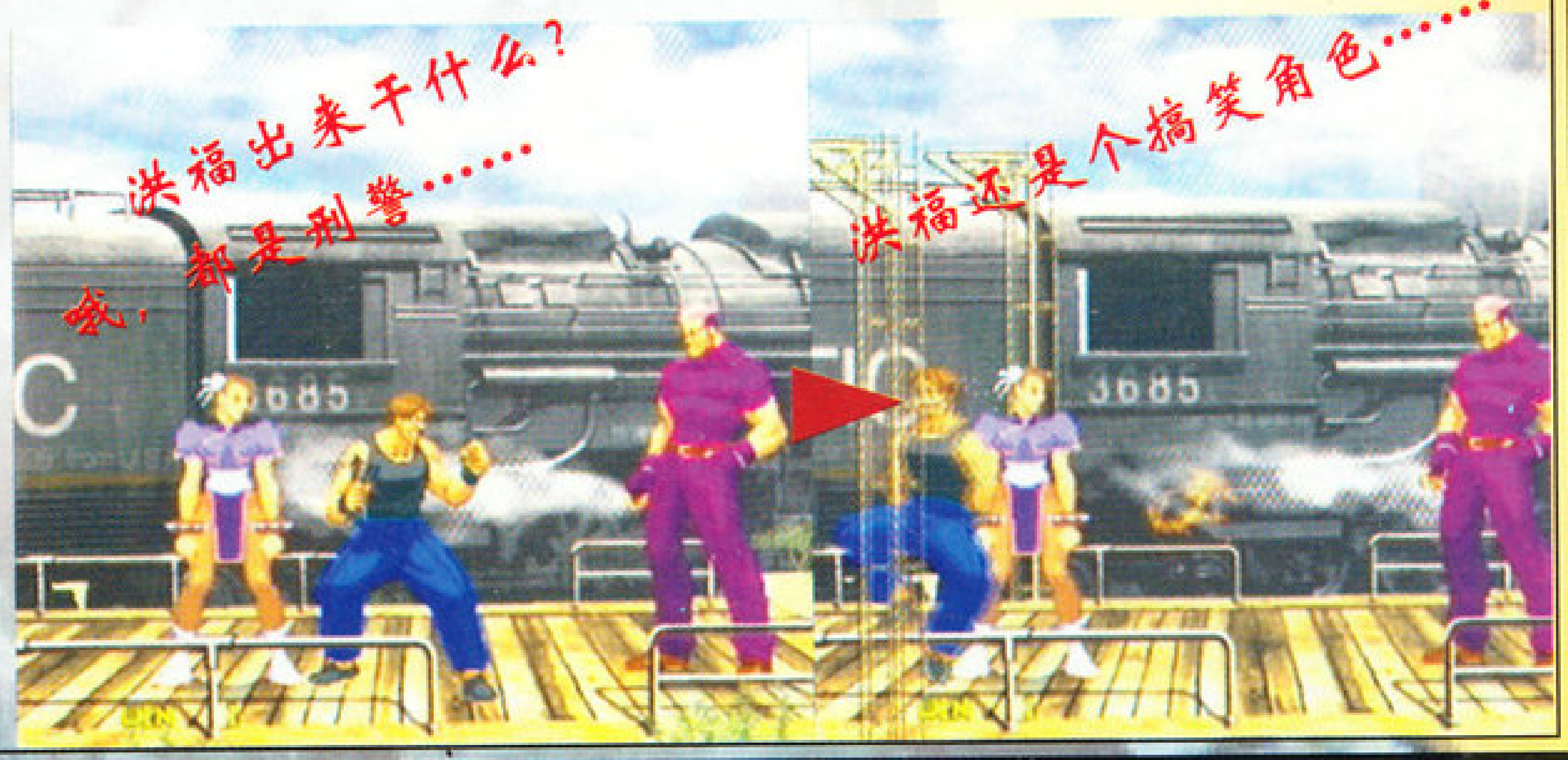
八神VS.维加

草薙VS.二阶堂

特瑞VS.吉斯

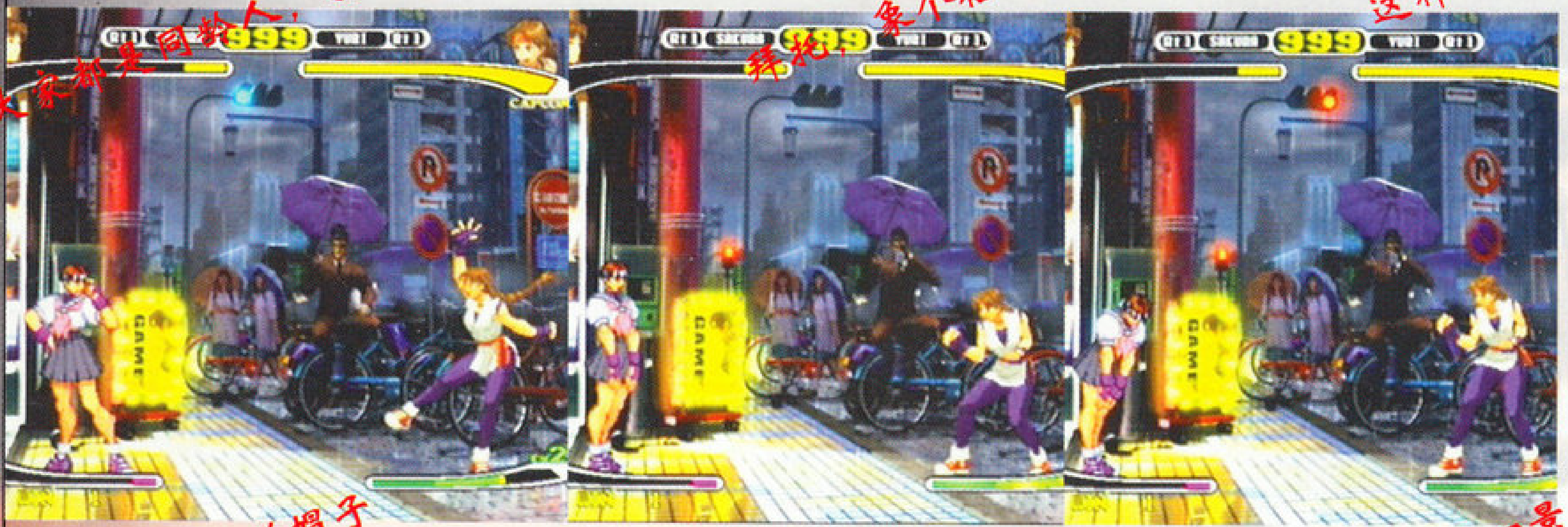
维加VS.卢卡尔

春丽VS.山崎龙二



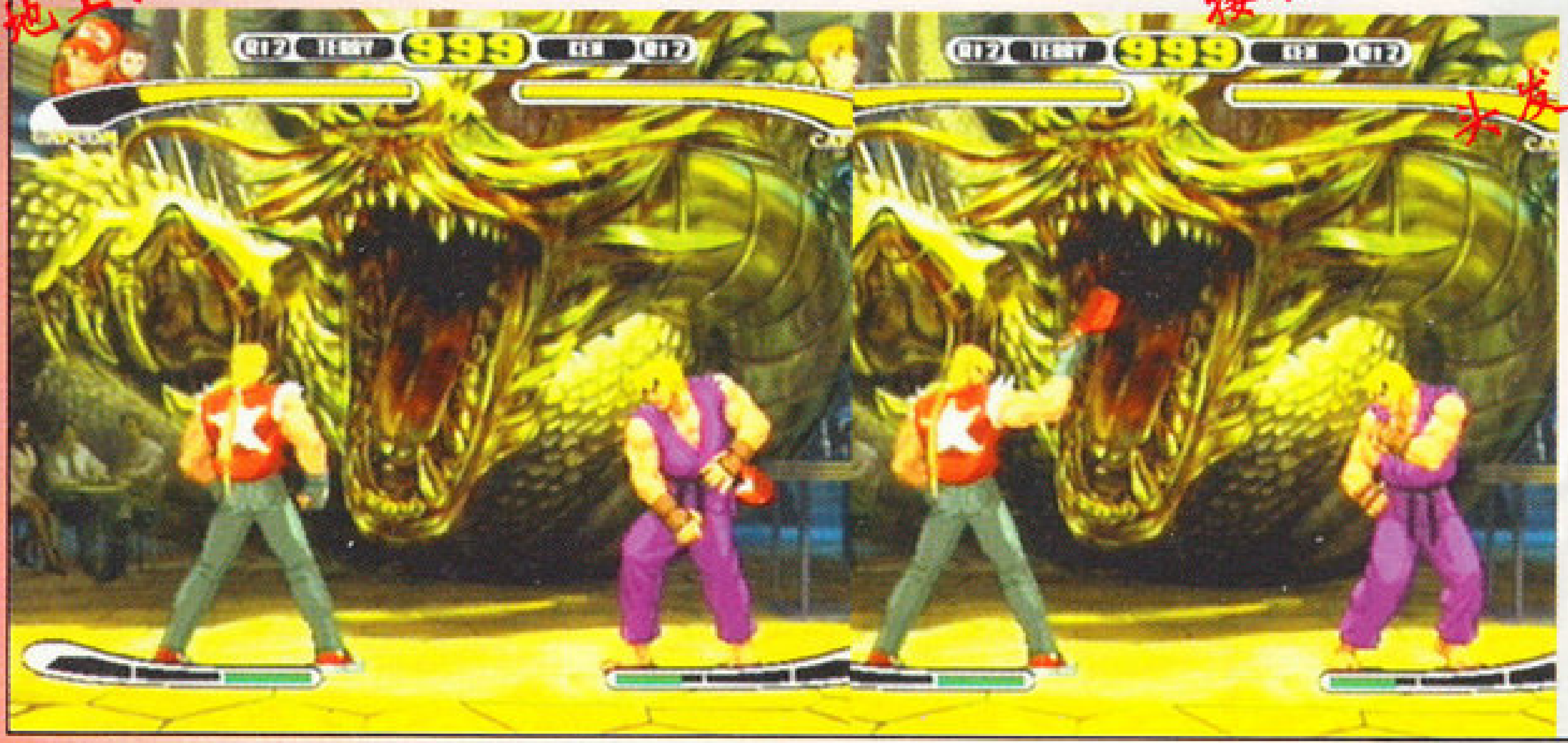
特瑞VS.山崎龙二

樱VS.由莉



桑吉尔夫VS.雷电

特瑞VS.肯



二阶VS.女性角色

系统详细解说

《CAPCOM VS.SNK》采用的是四按键，即轻拳（LP）、重拳（HP）、轻腿（LK）、重腿（HK）。SNK方的角色使用四按键完全没有问题，而CAPCOM方那些"六键系"角色就必须得做出一些调整了，多数角色均取消了站立中攻击的动作，不过蹲下中腿（MK）的动作仍然存在，各角色因人而异。一般都是 （角色右向时）后按HK即成立。

CAPCOM GROOVE与SNK GROOVE共通的系统

大跳跃：按方向键↙、↓、↘ 后立刻按↖、↑、↗

前冲：快速输入→→

疾退：快速输入←←

拆解投技：在对方投技完全成立之前输入←或→ +HP或HK

前滚：LK+LP

时间差起身：倒地后按LP+HP

（关于时间差起身的说明：倒地后按LP+HP，可以延迟角色起身的时间，使得试图进行二次进攻或做牵制攻击的对手无法准确判断）

GROOVE的选择

在选人画面之前会有GROOVE的选择画面，在选定了一种GROOVE之后才可进行角色的选择。两个GROOVE主要是在气力槽方面有所不同。

CAPCOM GROOVE

以《SF ZERO》为基础的GROOVE。CAPCOM GROOVE的气力槽被称为"SUPER COMBO LEVEL GAUGE SYSTEM"。气槽分为三段，玩者需要通过不断的进攻来增加气力槽。和ZERO系列一样，气槽最多可以储存三个等级，当蓄满第一个等级之后，普通攻击的攻击力也会随之提升。而使出的SUPER COMBO的等级越高，造成的攻击力也就越大。总的来说，CAPCOM GROOVE较适合积极进攻，只有在进攻中，才会有胜算。

LEVEL 1 SUPER COMBO（消耗一个LEVEL GAUGE槽）

指令＋轻攻击键

LEVEL 2 SUPER COMBO（消耗两个LEVEL GAUGE槽）

指令＋重攻击键

LEVEL 3 SUPER COMBO（消耗三个LEVEL GAUGE槽）

指令＋轻、重攻击键同按

选择CAPCOM GROOVE，那么我方登场角色的原画全部都是CAPCOM版的。

SNK GROOVE

以《KOF96》的系统作为蓝本的GROOVE。SNK GROOVE的气力槽被称为"EXTRA GAUGE"，选用SNK GROOVE的角色需要通过按键蓄气来增加EXTRA GAUGE槽。蓄气方法是按住HK+HP。同《KOF96》一样，在通常状态下蓄满EXTRA GAUGE之后EXTRA GAUGE就会转换为TIME GAUGE，倒数的POWER MAXIMUM状态。在POWER MAXIMUM状态下，角色除了会增加普通攻击的攻击力之外，更能发出超必；而当而当角色体力低于1/4的时，不但可以无限制的发出超必，并且当达到POWER MAXIMUM状态的时候，就可以发出威力更大的MAX版超必。

游戏的专有系统

FIEXIBLE RATION SYSTEM

可以将这个系统视为《KOF》系列组队模式的进化版。将全部角色划分为不同级别，以"RATIO"来表示。而每组成一支队伍的RATIO上限值为4，因此玩者不能够一次选择超过四人来组成队伍。角色RATIO的标准，是根据角色所设定的攻击、防御的综合能力来划分的，这是游戏处理平衡性的一个基本系统。

GROOVE POINT SYSTEM

对CPU时的专用即时评分系统。当角色做出攻击或防御的动作时，这个评分系统会对该角色所做的动作做出由D到S级的五级不同的评价。S级最高。这个评分会影响到每场战斗后GROOVE POINT的成绩，对于最后游戏的总分也会有影响。如果角色能够以超必杀技截击到对手的进攻进而一口气击倒对手，不但可以取得S级的评价，更可以在战斗结束后的评分中取得"FINEST K.O."的附加分数，令GROOVE POINT的数值上升。

其它系统

GUARD CRUSH

这个系统在《KOF》和《SF ZERO》中我们都可以看到。只要挡住对手的攻击，本方隐藏的防御耐久值就会减少，而当防御的耐久值接近零的时候，除了防守时的效果会逐渐呈红色外，体力槽的外围也会出现闪动的警告信号。当防御耐久值为零的时候，就会强制解除角色的防御状态，出现GUARD CRUSH短暂的防御不能的状态。

SECRET MODE的77个秘密

EXTRA 角色选用方法：按住START键再确定！

编号	名称	SECRET LIST	VS.POINT	出现条件
NO.1	增加4种颜色	EXTRA COLOR 隆	200	使用隆完成游戏一次
NO.2	增加4种颜色	EXTRA COLOR 肯	200	使用肯完成游戏一次
NO.3	增加4种颜色	EXTRA COLOR 春丽	200	使用春丽完成游戏一次
NO.4	增加4种颜色	EXTRA COLOR 古烈	200	使用古烈完成游戏一次
NO.5	增加4种颜色	EXTRA COLOR 桑吉尔夫	200	使用桑吉尔夫完成游戏一次
NO.6	增加4种颜色	EXTRA COLOR 达尔锡	200	使用达尔锡完成游戏一次
NO.7	增加4种颜色	EXTRA COLOR 本田	200	使用本田完成游戏一次
NO.8	增加4种颜色	EXTRA COLOR 布兰卡	200	使用布兰卡完成游戏一次
NO.9	增加4种颜色	EXTRA COLOR 拜森	200	使用拜森完成游戏一次
NO.10	增加4种颜色	EXTRA COLOR 巴洛克	200	使用巴洛克完成游戏一次
NO.11	增加4种颜色	EXTRA COLOR 萨卡特	200	使用萨卡特完成游戏一次
NO.12	增加4种颜色	EXTRA COLOR 维加	200	使用维加完成游戏一次
NO.13	增加4种颜色	EXTRA COLOR 樱	200	使用樱完成游戏一次
NO.14	增加4种颜色	EXTRA COLOR 嘉米	200	使用嘉米完成游戏一次
NO.15	增加4种颜色	EXTRA COLOR 草雉	200	使用草雉完成游戏一次
NO.16	增加4种颜色	EXTRA COLOR 八神	200	使用八神完成游戏一次
NO.17	增加4种颜色	EXTRA COLOR 特瑞	200	使用特瑞完成游戏一次
NO.18	增加4种颜色	EXTRA COLOR 坂崎良	200	使用坂崎良完成游戏一次
NO.19	增加4种颜色	EXTRA COLOR 舞	200	使用舞完成游戏一次
NO.20	增加4种颜色	EXTRA COLOR 金家藩	200	使用金家藩完成游戏一次
NO.21	增加4种颜色	EXTRA COLOR 吉斯	200	使用吉斯完成游戏一次
NO.22	增加4种颜色	EXTRA COLOR 山崎 龙二	200	使用山崎龙二完成游戏一次
NO.23	增加4种颜色	EXTRA COLOR 雷电	200	使用雷电完成游戏一次
NO.24	增加4种颜色	EXTRA COLOR 卢卡尔	200	使用卢卡尔完成游戏一次
NO.25	增加4种颜色	EXTRA COLOR 薇思	200	使用薇思完成游戏一次
NO.26	增加4种颜色	EXTRA COLOR 二阶堂	200	使用二阶堂完成游戏一次
NO.27	增加4种颜色	EXTRA COLOR 由莉	200	使用由莉完成游戏一次
NO.28	增加4种颜色	EXTRA COLOR KING	200	使用KING完成游戏一次
NO.29	增加4种颜色	EXTRA COLOR 杀意隆	200	使用杀意隆完成游戏一次
NO.30	增加4种颜色	EXTRA COLOR 疯狂八神	200	使用疯狂八神完成游戏一次
NO.31	增加4种颜色	EXTRA COLOR 莫妮卡	200	使用莫妮卡完成游戏一次

编号	名称	SECRET LIST	VS.POINT	出现条件
NO.32	增加4种颜色	EXTRA COLOR 娜可露露	200	使用娜可露露完成游戏一次
NO.33	增加4种颜色	EXTRA COLOR 豪鬼	200	使用豪鬼完成游戏一次
NO.34	杀意隆	在街机或DC版中使用杀决隆	7000	以CACPOM GROOVE的隆完成游戏一次
NO.35	EXTRA 肯	在街机或DC版中使用EXTRA肯	3000	以CACPOM GROOVE的肯完成游戏一次
NO.36	EXTRA 春丽	在街机或DC版中使用EXTRA春丽	3000	以CACPOM GROOVE的春丽完成游戏一次
NO.37	EXTRA 古烈	在街机或DC版中使用EXTRA古烈	3000	以CACPOM GROOVE的古烈完成游戏一次
NO.38	EXTRA 桑吉尔夫	在街机或DC版中使用EXTRA桑吉尔夫	3000	以CACPOM GROOVE的桑吉尔夫完成游戏一次
NO.39	EXTRA 达尔锡	在街机或DC版中使用EXTRA达尔锡	2000	以CACPOM GROOVE的达尔锡完成游戏一次
NO.40	EXTRA 本田	在街机或DC版中使用EXTRA本田	3000	以CACPOM GROOVE的本田完成游戏一次
NO.41	EXTRA 布兰卡	在街机或DC版中使用EXTRA布兰卡	2000	以CACPOM GROOVE的布兰卡完成游戏一次
NO.42	EXTRA 拜森	在街机或DC版中使用EXTRA拜森	3000	以CACPOM GROOVE的春丽完成游戏一次
NO.43	EXTRA 巴洛克	在街机或DC版中使用EXTRA巴洛克	4000	以CACPOM GROOVE的巴洛克完成游戏一次
NO.44	EXTRA 萨卡特	在街机或DC版中使用EXTRA萨卡特	4000	以CACPOM GROOVE的萨卡特完成游戏一次
NO.45	EXTRA 维加	在街机或DC版中使用EXTRA维加	4000	以CACPOM GROOVE的维加完成游戏一次
NO.46	EXTRA 樱	在街机或DC版中使用EXTRA樱	2000	以CACPOM GROOVE的樱完成游戏一次
NO.47	EXTRA 嘉米	在街机或DC版中使用EXTRA嘉米	2000	以CACPOM GROOVE的嘉米完成游戏一次
NO.48	EXTRA 草雉	在街机或DC版中使用EXTRA草雉	3000	以SNK GROOVE的草雉完成游戏一次
NO.49	EXTRA 疯狂八神	在街机或DC版中使用EXTRA疯狂八神	3000	以SNK GROOVE的八神完成游戏一次
NO.50	EXTRA 特瑞	在街机或DC版中使用EXTRA特瑞	3000	以SNK GROOVE的特瑞完成游戏一次
NO.51	EXTRA 坂崎良	在街机或DC版中使用EXTRA坂崎良	3000	以SNK GROOVE的坂崎良完成游戏一次
NO.52	EXTRA 舞	在街机或DC版中使用EXTRA舞	3000	以SNK GROOVE的舞完成游戏一次
NO.53	EXTRA 金家藩	在街机或DC版中使用EXTRA金家藩	3000	以SNK GROOVE的金家藩完成游戏一次 121
NO.54	EXTRA 吉斯	在街机或DC版中使用EXTRA吉斯	4000	以SNK GROOVE的吉斯完成游戏一次
NO.55	EXTRA 山崎龙二	在街机或DC版中使用EXTRA山崎龙二	4000	以SNK GROOVE的山崎龙二完成游戏一次
NO.56	EXTRA 雷电	在街机或DC版中使用EXTRA雷电	3000	以SNK GROOVE的雷电完成游戏一次
NO.57	EXTRA 卢卡尔	在街机或DC版中使用EXTRA卢卡尔	4000	以SNK GROOVE的卢卡尔完成游戏一次
NO.58	EXTRA 薇思	在街机或DC版中使用EXTRA薇思	2000	以SNK GROOVE的薇思完成游戏一次
NO.59	EXTRA 二阶堂	在街机或DC版中使用EXTRA二阶堂	2000	以SNK GROOVE的二阶堂完成游戏一次
NO.60	EXTRA 由莉	在街机或DC版中使用EXTRA由莉	2000	以SNK GROOVE的由莉完成游戏一次
NO.61	EXTRA KING	在街机或DC版中使用EXTRA KING	2000	以SNK GROOVE的KING完成游戏一次
NO.62	最强的挑战者	豪鬼在最后一关出来挑战	500	完成一定数量的SECRET的项目
NO.63	来自魔界的挑战者	莫妮卡在中途出来挑战	700	完成一定数量的SECRET的项目
NO.64	来自大自然的使者	娜可露露在中途出来挑战	700	完成一定数量的SECRET的项目
NO.65	EXTRA STAGE 维加	舞台选择中增加维加的场地	1000	打败维加
NO.66	EXTRA STAGE 吉斯	舞台选择中增加吉斯的场地	1000	打败吉斯
NO.67	EXTRA STAGE 莫妮卡	舞台选择中增加莫妮卡的场地	1200	打败莫妮卡
NO.68	EXTRA STAGE 娜可露露	舞台选择中增加娜可露露的场地		1200　打败娜可露露
NO.69	EXTRA STAGE 豪鬼	舞台选择中增加豪鬼的场地	1500	打败豪鬼
NO.70	EXTRA STAGE SECRET	舞台选择中增加SECRET场	1500	使用莫妮卡和娜可露露组队完成游戏
NO.71	PAIR MATCH MODE	限定二对二的CPU挑战模式，中途可挑战	1800	不明
NO.72	角色的RATIO值	在对战模式中任意设定角色的RATIO值	1500	不明
NO.73	怀旧主题曲	在OPTION中可选择老版本的背景音乐	1500	不明
NO.74	莫妮卡	在街机或DC版中使用莫妮卡	8000	不明
NO.75	娜可露露	在街机或DC版中使用娜可露露	8000	不明
NO.76	豪鬼	在街机或DC版中使用豪鬼	9500	不明
NO.77	RUN与DASH	在GAME OPTION中自由转换RUN与DASH	1800	不明

感谢深圳"华城新机地"游戏专卖店友情提供软（硬）件支持　(0755) 2286364

文：GOUKI

铃木裕的作品素以极高的"还原真实度"而著称，作为法拉力爱好者的他对于法拉力游戏的制作当然可称得上是"100%的专业"。此游戏的街机版动用了四块NAOMI基板再加上左、中、右三个大屏幕，现在移植入DC，游戏的素质也没有让赛车迷们失望。

DC	SEGA	RAC	1～2人玩
	2000年8月3日发售		需22格记忆格
GD-ROM	对应：VGA-BOX、震动包、专用控制器、连线对战、网络对战		

熟悉ASSIST系统

游戏提供了四个ASSIST（辅助）系统供初学者使用，玩家可以在CUSTOMIZATION中针对自己现有的驾驶技术选择使用。

SC STABILITY CONTROL

在入弯时，车身会因为速度、重心等原因而失控，这个系统可以帮助玩家稳定车身，有助于车入弯时减少失控的可能性，从而减少不必要的时间浪费。

TC TRACTION CONTROL

也是与稳定控制相关的系统。当车在入弯后出现了左右摇摆的失控情况，这个系统会自动对驱动系统做出调整，使车尽快从失控状态中恢复过来。

ABS ANTI-SKID BRAKE SYSTEM

防滑煞车系统。一般的煞车系统是尽可能快的将车完全刹死，而这个防滑煞车系统则不会一下子将车煞死，使得车在入急弯时能够做出甩尾，从而节约比赛时间。

IBS INTELLIGENT BRAKE SYSTEM

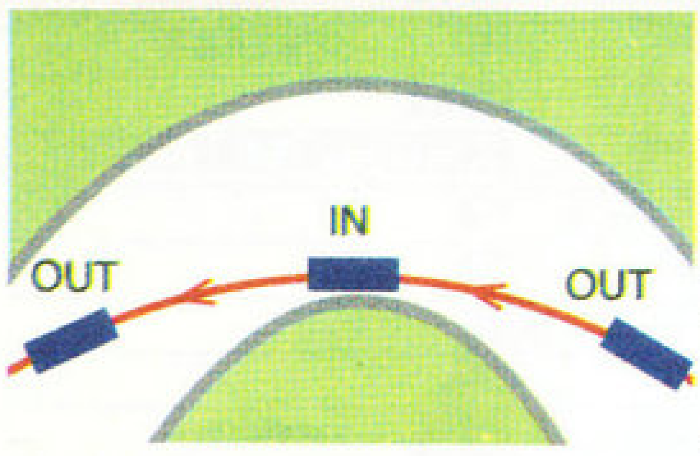
智能减速系统。

车在入弯时无论是使用什么方法首先必须得减速，这个系统就是帮助初学者在入弯时自动将车速降到合适的速度，让玩者只用把握好方向及入弯时间。

入弯的技巧

游戏中出场的都是法拉力355，因此所有车的性能几乎相同。不会出现其它赛车游戏"后车比前车快"的情况，若想在游戏中胜出，掌握好每一个弯道就是至关重要的了。

大弯



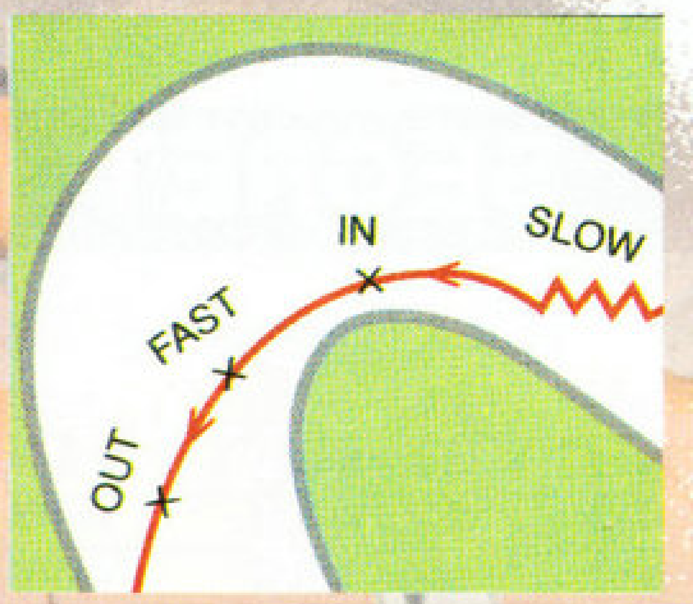
不要小看一些看起来非常容易的大弯，在游戏时不少玩者正是因为轻视了这些大弯，才不明不白的在过弯时被对方超出。对付大弯，应该使用最实用的"OUT-IN-OUT"的技巧，从而使车在弯内行走的路线降到最低。

如图所示，车在入弯前从弯道的外侧（OUT）进入，往里切，过弯时车头朝弯内侧（IN），直至驶出弯道时再将车头调整往弯外侧（OUT），之后视当时的情况修正车位即可。这样便可以用最短的距离和最快的速度（基本不用煞车）来通过大弯了。

急弯

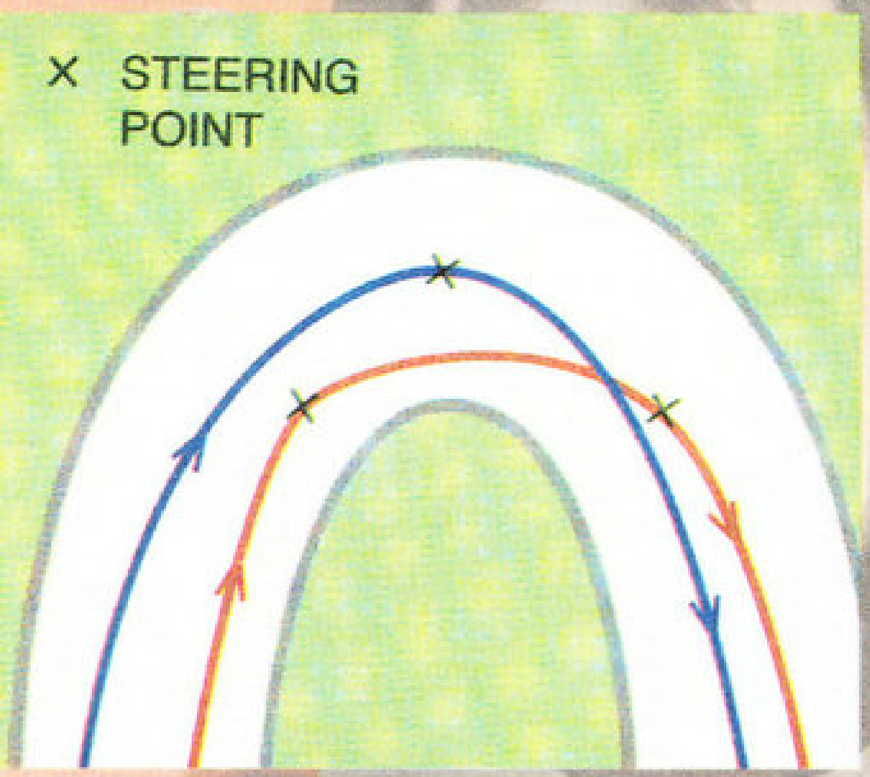
当然，比起大弯，真正考验技术的绝对是急弯。过急弯的方法一般来说有两种，第一种是"SLOW IN-FAST OUT"，第二种方法便是甩尾。

SLOW IN-FAST OUT



这个方法同前面提到的"OUT-IN-OUT"其实是同一类型的方法，关键点在于车行驶的路线和速度。如图所示，在入急弯之前先放慢速度，并将车身靠向跑道的内圈，从弯道的内侧经过后，立刻加速，在车从内侧驶向外侧过程中需要注意的是车位的调整，不要让车碰上内侧或是外侧的栏杆。进入弯道的减速时间、速度是成功过急弯的关键，一般来说弯越急，速度就应该越低，减速时间就应该越早。至于具体实施起来的数值，则只有靠玩者自己去体会和掌握了。

甩尾



常玩赛车游戏的玩家一定知道"甩尾"对于比赛的重要性。对于"甩尾"的合理解释是"一种快速的入弯技巧，是车在'重心转移'的情况下产生的制动力，来使急速行驶中的车以平时不能做出的角度来通过弯道"。虽说甩尾的原理有些复杂，但使用的方法却比较简单：只需在过弯时同时减速和改变方向即可。（当然，之前必须有一定的速度）对于甩尾，初学者必须注意以下两点：

1.**不可过早的甩尾。**过早的甩尾会造成在入弯的过程中"不得不"再次甩尾，影响车速及过弯的时间。如图，红线表示的是一次不成功的甩尾过弯，由于过早的甩尾，使得车在还没有完全过弯时便开始加速，只有通过第二次甩尾才能完全将车位调整过来。相比起蓝线成功的甩尾，虽然路线上短一些，但在速度上就远不及蓝线了，并且还会影响到后面的直线加速。

2.**急弯甩尾之前请走外侧。**在过一些弧度大、距离长的急弯之前，尽量将车从外侧往内侧切（OUT-IN），在这个过程中甩尾，能让车在摆正车位后取得合适的角度加速。而对于一些有弧度，但距离很短的急弯，则建议从内侧驶入再甩尾。初学者只要记住以上两点，加上不断的"Challenge"，一定能够感受到这款游戏带给你的乐趣。

画面

音效

系统

游戏性

紫枫

应该说是一款"格斗家"们心目中所梦想的游戏，史上最强两大游戏公司的联手制作终于出世。初玩时的兴奋感觉直到现在仍然在心中回荡着。如果早几年（SF Ⅲ推出之前），它绝对是最好的格斗游戏，华丽致极的画面，强悍无比的声音演出，丰富多彩的出场角色，都足以让人给它打满分。当然，这只是"如果"而已。不过我相信对于众格斗迷来说，能够看见RYU与草雉站在同一个画面上，就已经足够了。

评分：8分

GOUKI

对有DC的SNK格斗死忠们的忠告是：可以不买，但不能不玩；对于有DC的CAPCOM派格斗死忠们来说，忠告则是：可以不玩，但不可以不买。此游戏在第一周便有超过10万套销量的好成绩。尽管有不少人对游戏的系统颇有微词，觉得过于平淡，无论是在游戏的系统、人物的设定以及一些攻击的判定上都有不尽如人意的地方，但说到底这也只是一个实验性的作品。用"希望越大、失望越大"来形容不少人的心态可能会不太恰当，不过自己在刚玩到这个游戏时的确也只想给7分，但得到了全部隐藏人物之后，决定给8分了——这个游戏是需要时间去体会的。

评分：8分

D·S

CAPCOM的年度格斗大作终于推出了！但是鉴于是CAPCOM自己制作的，所以玩惯SNK"格斗之王系列"的玩家可能刚开始会不太适应，但这不是掩盖这款优秀作品的理由。虽然外界批评这款游戏的平衡性不太好，可是如果反过来想一想，BOSS级的人物同一般的角色在实力上完全平衡，那又有什么意思？再加之此游戏的隐藏要素非常多，需要慢慢研究。总之这是一款格斗迷不可错过的力作。

评分：8分

热血推荐

CAPCOM VS.SNK 千禧之战 2000　CAPCOM/DC/CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000/2DFTG/2000-09-06/对应振动、VGA-BOX、网络对战/街机移植

画面

音效

系统

游戏性

慕容非

《最终幻想》的特点是以波澜起伏的情节让人感到震撼，《勇者斗恶龙》的特点却是以随意自然的故事让人融入其中，两者完全是不同的路子。

《勇Ⅶ》给我的感觉就是青藏高原，没什么波澜，但海拔却很高，让玩者始终有稳定的快乐。

评分：8分

SOUL

不管怎么说，该游戏本身的品质是勿庸置疑的。值得一提的是，不管ENIX怎样努力，要在画面上超过《FF》系列都是不可能的。因此ENIX干脆走另一个极端——来个朴实无华，单从《DQ7》的华丽程度上来说和上一代相比几乎没有任何进步；但同时《DQ7》也带来了流畅度（游戏过程几乎无需任何读碟时间）。这是自从SFC时代以来就较少能在次世代的RPG上享受到的东西。游戏中还引入了许多三维元素，注意这并不是指被滥用了的那种三维，而是真正利用到三维内涵的三维。

评分：9分

邪魔天使

除了能做360度旋转以外，画面实在是让我有点儿失望，音效也简单到让我觉得像玩FC一样，看来只能夸一下它的游戏性了。平心而论，《DQ Ⅶ》的游戏性不算差，可以让人乐而忘餐。其实只要是能做到让人乐而忘餐就算是好游戏了。开发了这么多年，瘦死的骆驼也比马大呀！

评分：8分

热血推荐

勇者斗恶龙Ⅶ·伊甸园的战士们　ENIX/PS/2CD/DRAGON QUEST Ⅶ/RPG/2000-08-26/对应振动手柄/系列第7作

画面

音效

系统

游戏性

GOUKI

与之前的J联赛版本相比，由于队员能力值的大幅提升，因此即使在系统和操作上和J联赛版的没有什么区别，但操作那些世界强队的感觉……绝对是用那些J联赛球队体会不到的，所以仍然值得给高分。不过自己玩得最多的还是MASTER LEAGUE。这一次的MASTER LEAGUE分为两个级别，而且初期的建队比较困难、缓慢，夺得一次MASTER LEAGUE杯需要经过58场比赛的较量，不过只要是真正的WE迷就绝对不会放弃。

评分：9分

邪魔天使

我被GOUKI强拉来评一下这个游戏。说老实话我对足球是没什么兴趣的，但被他时不时发出的大呼小叫所吸引，还是简单接触了一下这个游戏。作为门外汉来看这款大名鼎鼎的足球游戏，画面方面与《WE4》相比没有什么进步，并且这一作也没有加入前作中颇受好评的片头OPENNING，上来便直接是标题画面，也许这样做是为了节省开发成本及更快的将游戏推出？不过对于真正的《WE》FANS来说，只要《WE》能够一作一作往下出，一作比一作好玩，就够了。

评分：8分

D·S

KONAMI的这款足球游戏在系统上进化到如此地步，真是让人佩服得五体投地！虽然先前许多人都认为WE4已经代表了家用足球游戏的最高峰，但是这款游戏却在此基础之上又进了一步！很难想象热爱足球游戏的玩家离开了KONAMI的足球游戏会怎样，但是可以肯定的是如果没有KONAMI的足球游戏，在SPT类的游戏世界里就会显得少了一点什么……

评分：9分

黄金珍藏

世界足球实况胜利11人2000～U-23奖牌的挑战～　KONAMI/PS/WORLD SOCCER JIKKYO WINNING ELEVEN 2000/SPG/2000-08-24/对应振动手柄、分插器/1～4人玩/系列第6作

画面

音效

系统

游戏性

紫枫

一款很"暴力"的游戏，对此类游戏不太熟的人刚刚上手会有头晕目眩的感觉，不过习惯之后会渐渐喜欢上这款游戏的。CAPCOM素来都很注意演出效果，游戏时的背景音乐绝对会让你沸腾起来；无论是用何种武器击中对手，都会发出特别有震撼力的音效；当与对手徒手搏斗时，会体现出CAPCOM所特有的那种爽快感觉。游戏的片头CG也很值得一看，它总能让我想起同名电影（漫画？没看过，不知道）。不过整个游戏还是不太适合玩太长时间，否则会有被虐待的感觉。

评分：7分

GOUKI

CACPOM在日本街机市场上大失败的作品，现在移植到家用机上似乎也没能从阴影中走出来，第一周也只有不到两万套的销量，不知道美版出来后会不会为这群大名鼎鼎再生侠挽回一些面子呢？说到游戏本身，个人对这样的3D射击+格斗游戏并不怎么感兴趣，主要还是一个视点问题，有时候会被莫明其妙的挡住前方视线，白白送死。不过游戏很好的保持了CAPCOM动作游戏那种完美的操作感以及命中感，这似乎是其它公司学不来的。

评分：7分

D·S

一款需要多人参与才好玩的游戏。由于此游戏是格斗游戏大厂CAPCOM参照美国知名漫画制作的，所以游戏中充分体现出老美游戏特有的暴力、华丽、流畅等特点，如果哪位玩家热衷此道，请千万不要错过！另外游戏中的隐藏角色比初期角色还多，看来想要凑齐全部的角色还要花上一段时间磨练。

评分：7分

热血推荐

再生侠　CAPCOM/DC/SPAWN/3DACT/2000-08-03/对应振动、VGA-BOX、网络对战/漫画人物改编

注：15分或以下：垃圾GAME；16-20分：不过不失；21-25分：热血推荐；26-30分：黄金珍藏。

热血推荐

画面

音效

系统

游戏性

紫枫

很有意思的一款音乐节拍游戏，想不到SNK也会做出这种游戏来。游戏的操作方式相对来说也不算是最复杂的，但是它绝对是我所玩到的最难的一款音乐节拍类的游戏。另外游戏的画面风格是值得一提的地方，整个画面充满了卡通的味道，每个人物都是有性格到了奇怪的地步，蛮有意思的。最开始听到游戏中的歌曲时还觉得蛮不错的，可是半个小时玩下来，我居然一点印象都没有，看来SNK对于选曲的方面确实还得多下工夫。

评分: 7分

GOUKI

音乐游戏这两年层出不穷，玩法也不断变化，这个《COOL COOL TOON》就是一个例子。刚刚接触这个游戏的玩家可能不太适应游戏的玩法，对于只能使用类比摇杆来操作感到有些无所适从。自己刚玩的时候也有"难度太高"的感觉，不到一分钟便GAME OVER，几乎有些灰心。不过熟悉了操作之后便有点"有趣"的感觉了。完成游戏之后的成就感也颇高哦！

评分: 7分

D·S

由SNK推出的极有创意的音乐游戏，看似简单，实则需要很好的节奏感才能将游戏顺畅地进行下去。另外此游戏的人设相当可爱，所以这也是一款适合女孩子玩的游戏。有时候静下心来想一想，真的应该好好地玩一下这类轻松有趣的游戏，让自己从游戏中得到彻底的放松，彻底的休息。

评分: 7分

COOL COOL TOON　SNK/DC/COOL COOL TOON/MUG/2000-08-10/对应振动/2人玩/原创

垃圾GAME

画面

音效

系统

游戏性

GOUKI

稍有资历的足球游戏玩家一定还记得这款《兴奋舞台》系列在SFC时代的辉煌，这也正是自己玩这款游戏的原因。虽然从以前公布的游戏资料上来看明知不可能会比《WE》系列出色，但出于对SFC、EPOCH以及游戏本身的敬意，还是希望曾经喜欢过这款游戏的玩家们能够尝试一下这款游戏。换句话说，此游戏只限怀旧玩家进行收藏用，仅此而已。

评分: 4分

D·S

SFC时代的名作在PS上失败的"复活"之范例。无论是画面的素质、操作性还是……涉及到足球游戏的一切，都无法和当红的《WE》系列做任何比较。队员的AI低到令人发指的地步，而门将还是那么变态……超任时代大受好评的室内足球的设定在此作中似乎也不见了踪影……总的来说，垃圾之作。

评分: 2分

邪魔天使

对于EPOCH的了解一开始只限于《机器猫》的系列游戏，对于这款《兴奋舞台2000》的前作也只有久仰大名，不见其踪。但是当看到游戏中居然可以四个人同时做出倒钩的动作……便知道对于这个游戏真的是无话可说了。希望《WE》玩家就当什么也没有看见好了。

评分: 4分

国际足球 兴奋舞台2000　EPOCH/PS/INTERNATIONAL SOCCER EXCITE STAGE 2000/2000-08-30/系列第4作

热血推荐

画面

音效

系统

游戏性

GOUKI

这又是SEGA游戏一个叫好不叫座的例子。销量实在是不能让买到这款游戏的朋友满意——只有不到一万套的销量。不过游戏在街机市场的风光却也曾一度无人能及，相信这也能让铃木裕有些欣慰吧。游戏的移植度非常高，虽然与三块大屏幕的第一版没得比，但同单屏的第二版本比还是相差无几的——SEGA的移植功力的确让人佩服。

评分: 8分

D·S

由铃木裕亲自监督制作的超人气赛车游戏终于推出了DC版。可能是该游戏的街机版太过完美了，所以在家中玩这款游戏的时候却怎么也找不到感觉。由于此游戏忠实地反应了驾驶法拉力赛车的感觉，所以要玩好这款游戏就要求玩家对驾驶真车的技术有一定的认识。游戏的画面相当出色，音效也十分动听，强烈要求用DC专用方向盘来玩此游戏。

评分: 7分

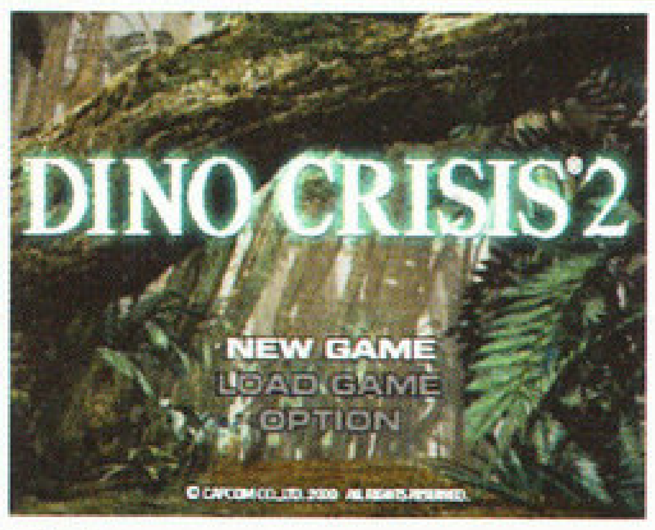
邪魔天使

铃木裕真不是盖的！绝对真实，真实到不好玩！当然，游戏只是在开始的时候会很让人很恼火，不过一旦掌握到那种开真车的感觉后就会喜欢上这个游戏。铃木裕做的游戏更加注重的是真实的模拟，所以像《山脊赛车5》中那些超级爽快的甩尾在这里面都做不出来了。不过不要紧，两个赛车游戏都有各自的特点，不会因为雷同而感到厌烦。很多爱考牌的《GT》爱好者都会把这个游戏玩得很好的，因为他们都有毅力！开真车的感觉就是不一样！

评分: 8分

法拉力F355　SEGA/DC/F355 CHALLENGE/RAC/2000-08-03/对应振动、VGA-BOX、网络对战、连线对战、专用控制器/街机移植

黄金珍藏



画面

音效

系统

游戏性

SOUL

完全震撼！CG动画又是一部百看不厌的大片；游戏中人物相当大胆地作出各种剧烈的动作，但却自然、流畅，当然恐龙们更是毫不逊色；华丽的场景（上一作的场景虽然是三维，但却略显单调）；极度凶猛的恐龙无处不在、穷追猛打，塑造出极紧张气氛；崭新的主武器、副武器系统 扣人心弦的剧情等等。震撼！震撼！不愧是动作游戏的王者CAPCOM。《恐2》已成为一款经典动作游戏，这也使《恐2》相当成功地和《生化》系列区分开来。（又一颗摇钱树？）这样高素质的游戏，不得不让人联想到《鬼武者》，那将会是一款怎样的游戏呢？

评分: 8分

GOUKI

果然很爽！继去年的《BH3》之后，CAPCOM又出了一个可以让人随时提起兴趣玩的AVG作品。不过如果说把这款作品看做是ACT其实也不为错，因为在这一作里解迷的成份已经简化到了"究极"的程度，对于操作的要求反而大大提高，而那份"突如其来"的爽快感，也是在其它游戏中感受不到的。没有分支，也没有终结的剧情，看来得等到PS2上的"3"了。

评分: 10分

D·S

很惊喜地看到CAPCOM在制作惊栗式AVG游戏方面又有了新的突破。此款游戏强调的是动作性和爽快性，不论是与大型恐龙周旋还是射杀小型恐龙都十分痛快！这种感觉是在"生化危机"系列中无法体会到的，也正是这种差别才能突出《恐龙危机2》独有的价值。由于在此次的游戏中有许多疑点到故事完结时没有揭开，看来此游戏的续作是出定了！期待……

评分: 8分

恐龙危机2　CAPCOM/PS/DINO CRISIS2/AVG/2000-09-13/对应振动手柄/系列第2作

感谢深圳"华城新机地"游戏专卖店友情提供软（硬）件支持　(0755) 2286364

文 GOUKI

DINO CRISIS 2

操作

○、□键：确认／调查／攻击
△键：使用副武器
×键：取消
L2 键：察看地图
L1 键：切换到另一个攻击目标
R1 键：举枪动作
R2 键：180° 转身

PS	CAPCOM	AVG	1 人玩
	2000 年9月13 日发售		需 1 格记忆格
CD-ROM	对应振动手柄		

新系统 VITAL CREDIT

此作的新增系统。主角们在击倒恐龙后会获得一定的分数（VITAL CREDIT ），之后在可供记录的电脑上能够将这分数兑换成道具、武器等。影响到VITAL CREDIT 数值的主要有COMBO以及COUNTER 两个新系统。

COMBO

击倒一只恐龙后，若能够在指定时间内继续击倒下一只恐龙而途中没有受伤的话，就会造成COMBO的产生。COMBO产生之后会对VITAL CREDIT 值造成直接的影响，使其按照一定的比率上升，COMBO 数越大，最后的 VITAL CREDIT 值就越大。

COUNTER

当敌龙向主角们做出攻击的那段时间，如果能够命中敌龙，则会获得COUNTER 的额外奖励。所得的奖励虽不会马上显示出来，但在过版时会计算在 "RESULT " 之中。

故事攻略

"第三能源失控事件"之后一年……

KIRK 博士发现的这种究极形态的能源被军方回收，

政府也已建立起了一座开发都市"EDWARD CITY "，开始了更大规模的对"第三能源"的研究。

但是在研究过程中，由于研究人员的过于急进以及"第三能源"本身的不稳定，

一场更可怕的意外发生了……

更大的时间、空间的转移，

使整个开发都市，包括军事、研究基地以及拥有1300 名居民的住宅区，

竟然在顷刻之间消失，

取而代之的，

是一片茂密的原始森林……

在这片茂密的原始森林上空，飞舞着无数叫不出名字的昆虫，不单是森林上空，紧靠着森林的海面上也有这些昆虫在拼命地挥动着短小的翅膀。就在这时海面上方的空间忽然像被扭曲了般，在空中凭空出现的"空气旋涡"中心发出了一道强光，接着一艘军用的登陆艇从"空气旋涡"中冲了出来，砸在海面上，向着原始森林急速前进。

快到岸边的时候，登陆艇里的人也都从艇内走了出来。一个身材魁梧的金发男子在众人中显得特别突出……

"2010 年5月10 日。我们被派遣到'另一个时代'，不，或许也可以说是'另一个世界'吧……我们TRAT 这一次的任务很简单，那就是将被'转移'到这个世界上的1300 个人救回本来的那个世界，以及回收第三能源的数据碟"。

那名金发男子身后，站着一名头戴牛仔帽的棕色皮肤的男子，他正饶有兴趣地望着登陆艇将要到达的那片森林。最后一个出登陆艇的是Regina，神色凝重的她也望向越来越近的原始森林。比起那位棕色皮肤的"牛仔"以及登陆艇上的其他人来说，她更加清楚自己将要面对的会是什么……

登陆艇从原始森林边沿的一个浅滩上登陆，不少士兵在上岸后都将枪放在枪架上开始了扎营、整理装备以及布置行动计划的工作。这时从森林里传来一阵阵急促而又沉重的脚步声，还没等负责巡逻的士兵反应过来，就从茂密的树丛里扑出一只速龙，它很轻易的将士兵扑倒，利落地咬碎了他的喉咙。听到士兵的惨叫声才惊觉"敌人"杀到的其他士兵立刻拿起手旁的武器向速龙开火。那只杀死巡逻士兵的速龙很快被打死，但接着从森林里冲出了几十只速龙，嘴里发出令人毛骨悚然的呼气声，无所顾忌地向着士兵们冲去。由于速龙的数量太多，加上对于这样不怕死的"未知敌人"的恐惧，只有少数速龙被打死，倒下的多数是面对夹击无法应付的士兵的尸体。Regina 端着一把重机枪，且战且退，与那名金发男子站到了一起，两人背对背，免去了腹背受敌的危险。就在这时，大地突然间随着一阵巨大的轰鸣声颤抖起来，正逼近两人的速龙立刻放弃了猎物，转身消失在森林里。Regina 与金发男子顺着声音向后望去，竟是一头暴龙狂叫着跑了过来。Regina 与金发男子立即向暴龙开火，但他们手中的武器对于暴龙来说没有什么作用……就在暴龙低下头咬向

恐龙危机 2

Regina 和金发男子之际，“牛仔”扛着一个火箭筒向暴龙发射了一枚火箭炮。“吃这个吧！”“牛仔”大声喊道。火箭炮直接命中了暴龙的右眼。这一击果然奏效，暴龙被打得接连后退几步，右眼也被炸得血

肉横飞，只留下一个血洞。不过暴龙并未就此倒下，反而在站稳之后更加疯狂地向着Regina 与金发男子扑去。Regina 与金发男子向着森林的一侧狂奔，逃至一个山崖边，两人看到暴龙发狂般冲了过来，只有往山下跳了！

两人顺着山崖滚下山，中间幸亏有不少树枝为他们做缓冲，使他们没有受多大的伤就落到了山下。先从地上爬起来的是那名金发男子，他先观察了一遍周围的环境，说道：“这就是白垩纪的欢迎方式吗？可真够刺激。”

而Regina 对这句话没有做出任何反应，只是检查了一下通讯系统：“没有回应……”起身之后向着另一边走去。那名金发男子接着说：“居然会碰上这样的事情……见鬼！没办法，还是先执行我们的任务吧！”之后看了看Regina，“你的名字好像是叫……”

Regina 仍然没有理会他，径直走到另一边的一个被藤条缠住的钢丝门，试图打开那扇门，却因为被藤条缠得太紧而无法打开。“不行啊，这门被藤条弄得死死的了，没法打开，我们还是走另一边吧！”Regina 终于对金发男子开了口。金发男子似乎不太满意Regina 刚才的态度，回应道：“不是吧，S.O.R.T的小姐连开门的方法也不知道吗？来吧，我来教教你，是这样的……”说着金发男子抽出随身带着的猎刀，只是几下就将有手腕粗的藤条斩断。Regina 受到了奚落，也冷冷地回应道：“啊，看来这个玩具很适合你这个

TRAT 的哥哥呢！我看我还是离你远一点好了，我走这边了。再见，野蛮人先生。”金发男子似乎没有听懂Regina 的话，“什么？我的名字叫做Dylan 嗨，需要帮忙的时候就联络我吧！”Regina 头也没回，走到另一边的铁门旁，利用手上的大型电枪将闸门上的电源接通，打开门走了。

Regina 走后，Dylan 再次检查了自己身处的环境，发现一旁的地上有具尸体，从血液的凝固程度来看已经死了很长的一段时间了。周围的三个方向都布有铁丝网，上面密密麻麻地缠着粗细不一的藤条。不过据Dylan 对植物的认识来看，这些植物似乎都不是人类时期的品种……为什么文明社会的铁丝网会和这样的史前植物纠缠在一起呢？Dylan 接着走到另一边Regina 刚走过的那扇门前，发现这门只有接通电源才有可能打开，而他身边又没有Regina 随身带着的电枪……只有从划开藤条的那扇门走了。

从那扇门出去，Dylan 就来到了“密林·北面通道1”。当Dylan 走到一个有梯子的集装箱旁的时候，受到了三只速龙的夹击。Dylan 可以利用货柜箱与地面的高度差来消灭速龙。在击倒这三只速龙之后，还会有更多的速龙从不同的方向扑向Dylan。沿着通道一直走，就可以来到“密林·北面通道2”。

CHECK！！速龙

速龙的行动速度很快，攻击的方式一般为猛扑向猎物之后用爪将猎物撕碎。由于速龙的生活习性是群体制，因此每次都会有不止一只的速龙向你扑来，要活用“BACK STEP”与“SIDE STEP”。在被速龙夹击时要么先从包围圈中跑出来再还击，要么就找准一只速龙作为突破口，一边跑动一边射击。需要注意的是不同的区域的速龙种类也不一样，一般来说分为普通的绿色速龙和变异的蓝色速龙。绿色速龙的攻击力及HP 都比较低，而蓝色速龙则有更高的攻击力和HP 上限。最后必需提醒的是与哪怕是最后一只速龙交战，也千万不要把后背露给它，否则速龙会显示出比平时还要可怕的攻击力。

进入“北面通道2”，这里也基本上是一段没有分支的路，需要注意的还是不断跳出来的速龙，而且在这一段路上地形起伏变化很多。在下、上梯子的时候应该先确定上（下）面没有速龙守在梯口，否则，还是先利用地形优势干掉它们再行动吧。沿着这条通道一直走，就可以进入“密林·北面通道3”。

“北面通道3”和前面两条通道区别不大，仍然是以击倒速龙为主。不过在这个通道会有一些聪明的速龙等到你跑到画面的边缘快转换画面的时候突然扑出来杀你一个措手不及，因此在快靠近画面边缘时候，建议先听一听有没有速龙的叫声，再确定以何种方式去接近。

从“北面通道3”来到“北面通道4”，经过几番激战，想必作战经验也积累了不少。在这条通道上有不少的集装箱，正是由于这些集装箱的存在使得与速龙的交战比前面几处更有乐趣。不过，这里速龙的数量也更多了。另外，在这段区域内的集装箱上可以找到一份“完全回复剂”和一份“小回复剂”。

从“北面通道4”来到“给水塔”，Dylan 发现一名戴着黑色摩托车头盔的人，那人看见Dylan 后的第一反应便是逃走。Dylan 在后面边追边喊：“等等！你是谁？幸存者吗？”而那戴黑头盔的人并未停下脚步，爬上了“给水塔”之后便失去了踪影。Dylan 没有追上，只有冲着“给水塔”上方大喊：“你为什么要逃？出来吧，我是来救你们的。”Dylan 的努力并没有回音，所以他只有先调查一下周围的环境再说。爬上“给水塔”，Dylan 找到一份完全回复剂，而在闸门附近，还找到了可以SAVE 及购买武器、补充弹药用的电脑。稍做调整后，Dylan 在一旁的地上还找到了一份速龙的“DINO FILE”，里面是军方记载的有关恐龙的相关资料。在电脑背后的转角处有一反锁着的门，一旁的告示板上写着：前面是研究设施·飞弹基地。由于有毒植物的异常繁殖，现在禁止进入此通道，预计在下星期起将进行有毒植物的烧毁工作。

在“给水塔”内还有一扇可以打开的门，从这个门进

DINO CRISIS 2

入，来到“军事基地连接通道1”。这条通道的地形如同“Y”字般。在入口处会不断地有速龙跳出来攻击，Dylan 可以在吉普车附近不断地来回跑动击倒恐龙以获得较高 COMBO 数。“军事基地连接通道1”也只有一个出口，另一条路的尽头有一份大回复剂，不过想得到它还必须提防速龙的围攻。

从出口处来到“军事基地连接通道2”，这条通道基本上是一条直路，不过从屏幕的下方（或者说是Dylan 的左方）会不断有速龙恰到好处地扑出来或者拦住去路，甚至干脆直接对人扑过来。Dylan 要利用SIDE STEP来躲开速龙的第一击，不要对速龙采取各个击破的战术，将它们吸引到一起再一口气全部击倒。在通道的出口处，Dylan 发现门旁堆着不少建设营地后剩下的器材……这个世界真的还有其他人来过。

从“军事基地连接通道2”来到“基地前地区”，Dylan 再次听到了那可怖的声音，接着面前的一个集装箱竟直直地向Dylan 飞过来，Dylan 及时躲过。果然又是那条已成独眼的暴龙！“你在寻找用来替换的眼珠吗？”Dylan 冲着暴龙大声喊道。（看来Dylan 挺明白心理暗示的力量）暴龙看见Dylan，更是发疯似地冲向他。这一战是不可战胜的，因此，Dylan 只有一个选择——逃。可以先爬上背后的梯子，来到集装箱的另一端，爬下梯子。当跑到“器材保管室”入口附近时，Dylan 职业军人的敏感发挥了作用，闪开了飞盘状的东西对他的袭击。原来袭击他的竟是在“给水塔”碰上的那个神秘的“黑头盔”和另一个相同打扮的人。那两人丝毫不理会现在暴龙正在扑过来，仍继续向Dylan 攻击。Dylan 再次闪过之后，觉得自己现在完全没有胜算，于是便先逃向了一旁的“基地·入口”。

来到“基地·入口”，这里的陈列有点像一个接待室，不过已经破烂不堪，在入口处摆放着的竟是绘有“第三能源”开发计划标志的小旗……难道EDWARD 市并未消失，只是被这片原始森林“覆盖”住了？在房间角落的桌上，Dylan 又找到一份“DINO FILE”，这次是介绍暴龙的资料。另外在房间的中央，竖着一块写有“第三能源研究开发区警备军驻留基地”的牌子，看样子Dylan 的猜测是没错了！房间里还有另外两扇门，不过由于其中的一扇门被弯曲的钢管给挡住，无法打开，只有选择进入另一扇门，来到“基地·连接通道”。

“基地·连接通道”内并没有恐龙出没，这条通道通向“医务室”及“管制室”，不过“管制室”是电子锁，需要Regina 的电枪才能打开。因此只有先进入通道中央的“医务室”了。

在“医务室”内，Dylan 找到一份苏生剂，不过药品方面也仅此而已。在药柜旁的手术台上，有一把“钥匙卡”（キープレート），台边有一具尸体，看样子已经死去很久了。在利用“医务室”的电脑进行记录和武器整备之后，拿到放在房间中央桌上的《医生之手记·有关时空转移》的文件就可以离开了。

医生之手记·有关时空转移

这一天又再来到了。

1 月14 日，由于“第三能源”发生意外，我们被抛到了这个世界里。

每逢这一天，我都会感到一阵绝望。

而今天，已经是第10 次了。

医务室里的药品库，在最初的那一年就已经用完了。

在此之后我们一直在外面采集一些野生的草药，一边治疗士兵的伤势，一边等待着援兵的出现。

为何没有人来救援？

这个问题在我脑海里萦绕了10 年，终于得出了结论。

时空的转移，是由于“第三能源”的失控而意外发生的。

这样的意外，以我们的技术力量，就算是花很多年，也没有可能将它完全控制住。

10 年又或者是20 年的微小偏差，在6500 万年的时空转移中又算得了什么呢？

只不过对于人类来说，这样的偏差与“死”没有什么不同。

为什么我们要涉足如此危险的研究呢？

回到“基地·连接通道”时，这里已经被速龙占据，不过由于这条连接通道比较狭长，因此Dylan 不必花太多的心血在速龙身上，端着枪直接冲出去就可以了。来到“基地·入口”，这里已完全成为了速龙的欢乐窝。Dylan 不敢恋战，杀出一条血路，来到“基地前地区”。想不到那条独眼暴龙还不死心地在空地上四处搜寻仇人，既然打没有用，Dylan 左躲右闪地进入了一旁的“器材保管室”。

在进入“器材保管室”之前，有一个用来阻挡入侵者的闸门，不过是打开的。在闸门的控制台上亮着蓝色的信号灯，要操作这个控制台话，相信需要有对应的钥匙才行。在房间内的架上，有一个名为《器材保管室的器材搬出》的文件。

《器材保管室的器材搬出》

在这里所有可用的器材，明天会搬往研究设施。

在研究设施中，似乎会由下个月起开始进行大规模的模拟测试，因此用来保存资料用的电脑会供不应求。

时空门的复活计划似乎遇上了麻烦，希望这一次的测试能够找到解决的方法。

就在今天，我要将研究设施的密码卡交给运输部队的队长Wolf少尉，而密码卡就在保险箱内。

士兵的家人约250 人，上个月已经全部移居到EDWARD CITY 的居住区，之后的一切就要看我们的努力了。

不过，时空门的复活计划单靠这个世界现有的器材是不可能的。本来我们今天将进行最后的测试，不过，由于器材不足，还是无法成功。

一个星期前，Wolf 少尉就应该带领他的运输部队载着实验用的器材来到这里，但到现在也没有来。

看来军事设施那边发生了一些事情，我们和他们完全失去了联络。

如果我们还想继续进行测试的话，就只有使用吊桥另一边“飞弹发射场”的器材了。

不过，那座桥在几天前的战斗中已经毁掉了。

而另一条通道上充满了剧毒的气体，人类根本无法接近……

恐龙危机2

根据这份文件上的提示，Dylan 用在“医务室”得到的钥匙卡开启了墙壁上控制台的开关，打开了墙上的暗格，得到了文件里所说的“研究所之密码卡”，与此同时，房间里忽然响起了警报声：

“确认有使用错误钥匙卡的人员，怀疑是入侵者，开启紧急门锁。”

Dylan 立刻往房间外冲去，结果还是慢了一步，被关在房间里。没有办法，只有通过无线通讯器向队员求援：

“有没有人回答我？David！？Regina！？”

“我是Regina。”

Dylan：“我遇上麻烦了！被困在了军事基地内了。”

Regina：“那你不妨试试你那引以为傲的玩具？……我现在就过来。”

Dylan：“OK，我会将钥匙卡放到门口的位置，拜托你了。”说完Dylan将钥匙卡从门下面的缝隙中滑了出去，剩下的只有在房间里干等了……

镜头转向Regina 那一边，而这时Regina 的“任务资料”会改为“救出被困在军事基地里的Dylan”。

Regina 的主要武器是手枪，速度比Dylan 的散弹枪稍快，但威力略小一些。Regina 现在所处的地区共有三个闸门，其中一个是Regina 在OPENNING 中离开的那扇门，还一个被大箱子挡住，因此实际上只剩下一扇通向“港口·吊桥”的门。

来到“港口·吊桥”，在经过吊桥的时候地面再次发生了震动，原来那条暴龙又出现在桥下……好在那暴龙只是低着头，并未向上看，否则Regina 绝对会成为暴龙泄愤的对象……在闸门边有一具被恐龙咬死的士兵的尸体，在这名士兵的尸体上发现了异龙的“DINO FILE”。

从“港口·吊桥”来到“密林·南面通道1”，这也是一个速龙的聚集地，没有分支路线，有的只是战斗、战斗、战斗！需要注意的是速龙扑出来的角度及时机，Regina 的手枪威力不够大，如果速龙成群地扑过来，请留下向后或是向旁边闪躲的空间。

“南面通道1”接下来就是“密林·南面通道2”，这也是以战斗为主的地区，但是稍有不同的是这个条通道分别通向“研究设施连接地区”以及“湿地·有毒植物地区南面”。后者由于有有毒植物，暂时无法通过，因此应选择进入“研究设施连接地区”。

“研究设施连接地区”大致分为两层，在一块类似盆地的凹地上可以看到在上一层的平地上停放着一辆军用装甲车。Regina 经过凹地，正准备通过梯子爬上去的时候，军用装甲车忽然从上层被什么东西给用力推了下来。Regina 及时避过，原来将这装甲车推下来的竟是异龙！Regina 一边躲避异龙凶猛的进攻，一边找机会反击，好容易才将异龙解决掉。

CHECK！！异龙

异龙有不亚于暴龙的攻击力，还有比暴龙更加敏捷的反应神经，这不仅体现在它迅速的行动上……由于异龙的正面极为坚硬，一般的子弹打上去几乎是没有什么反应，因此在进攻中异龙始终都是正面对着对手。不过异龙也不是无懈可击，对于它可以用豹子的“铜头铁尾豆腐腰”来形容，腹部侧面是它的要害，击中之后可以造成非常大的伤害。与它正面交锋时应该先找一块足够大的空地以供和它周旋用，找准机会绕到它的侧面给予致命的一击。如果没有足够的空间，那么还是逃吧！

击倒（也可以选择逃避）异龙之后，Regina 来到“设施·后院”。这里摆放着不少已经用完了的气化能源槽及一些实验用的药品。右面会不时地冲出速龙，解决它们之后爬上高台，从另一边爬下去。在这里Regina 发现了一个被藤条缠住的门，显然这个入口是为Dylan 而准备的。Regina 继续前进，会发现右边有一扇门，前方隐约可以看见一座桥，相信那就是通向“飞弹基地”的吊桥了。Regina 怀着侥幸的心理走向那座吊桥，希望在之前看到吊桥被损的消息是错误的。但……在断桥前反而遭到了速龙的攻击……只有先进入刚才经过的那扇门了。

经过那扇门，来到“保安管制室”。“保安管制室”同大多数的房间一样都是一片狼籍。在房间中央的桌上找到一份《有关有毒植物的烧毁工作》的文件。

《有关有毒植物的烧毁工作》

最近，在设施附近的森林内，有毒植物“PP-34”正异常地繁殖。

从直径约80cm 的主体中，会不断地喷出有毒的孢子，吸入了的队员现在仍然失去知觉，情况危险。

药草采集队应暂时停止其任务，尽快组成处理小组，然后希望能以火焰喷射枪来进行烧毁工作。

在进行这项工作时，请注意与目标之间要相隔一定的距离。

在“保安管制室”里，Regina 还找到了可供记录用的电脑。而在“SHOP”的武器一栏里，恰好就有文件中提到的“火焰喷射枪”了，由于这是一件必须的道具，因此是非买不可的。

购入了“火焰喷射器”，下一件事当然就是去之前路过的“湿地·有毒植物地区南面”了。不过在出“保安管制室”之后，Regina 也遭到了那群神秘的“头盔人”的袭击，好在Regina 反应迅速，一一躲过攻击。正准备还击的时候，那群“头盔人”中的两名扭头就跑，纵身跃过断掉的木桥逃掉了。后面的一个“头盔人”则因为吊桥木板的松动，脚下一空，险些掉下山谷，只是勉强抓住了一块已经松动的木板。尽管对手的目标是自己，Regina 也没有见死不救，仍然伸手将那“头盔人”拉了起来。将“头盔人”拉起来后，

Regina 当然要看看“头盔人”的庐山真面目了。脱下“头盔人”的头盔，Regina 发现眼前竟是一位稚气未脱的十几岁的少女！“你是……！？”Regina 觉得有些不可思议。那神秘少女拼命挣扎，不过仍不是Regina 的对手。Regina 将神秘少女带到“保安管制室”，那神秘少女只是一味地挣扎，却什么也不肯说，Regina 对此也没有办法，只有掏出手铐将她锁在墙壁的管道上。“对不起了，你乖乖地在这里待着吧，我最讨厌被人浪费时间了。”

出了“保安管制室”，经过“设施·后院”来到“研究设施

DINO CRISIS 2

连接地区”的时候，Regina 遇上了新的敌人——翼手龙。翼手龙飞行速度很快，虽然HP 低，但攻击力超高，由于有任务在身，还是能躲就躲吧。

CHECK！！翼手龙

翼手龙的的攻击方式为低空俯冲撞向目标。因为通常都是成群结队的关系，在将对手撞倒以后就会有另一只飞过来将目标抓起再从高空往下扔，这样的“通常技+援助攻击”方式往往使对手防不胜防。翼手龙的弱点在于它的HP 不是很高，并且只会出现在比较大的空地上空（限制条件）。对付翼手龙需要很好的耐心及判断力，虽然HP 不高，但防御力出色，而且击中它的机会只有那么一瞬，很难造成COMBO 数，说到底还是个难缠的角色，所以还是尽量不要和它交战为好。

回到“密林·南面通道2”之后，从通道右边的门进入“湿地·有毒植物地区南面”，这里布满了有毒植物所放出的孢子。一直往屏幕下方走，沿途会有13 个有毒植物需要用火焰喷射枪来将其烧毁。对于这些有毒植物，忠告就是“不要靠近它们”。一旦被这些植物喷出的孢子所包围，没有什么能够救得了你。如果你的行动够迅速，在过版时会有13COMBO 的成绩哦！不过在这一版是不会有NO DAMAGE BONUS 的。

穿过“湿地·有毒植物地区南面”，到达“有毒植物地区北面”。这里同南面一样长满了有毒植物，共有11 个，换句话说过此版的目标就是11COMBO 了。通过此区域后，Regina 打开“给水塔”那扇反锁的门，到达“给水塔”。

到达“给水塔”之后当然首先得使用那里的电脑记录及整理一下道具。

从“给水塔”来到“军事基地连接通道1”时，Regina 再次受到了神秘人的袭击，不过这一次Regina 用电枪将神秘人射过来的飞盘打了下来，但这次又让神秘人跑了。之后Regina 经过“军事基地连接通道2”来到“基地前地区”。这时暴龙已经走了，但却有一群烦人的翼手龙在天空盘旋。还是直接走进一旁的“器材保管室”算了。进入“器材保管室”里，一眼便看见了Dylan 从门缝里塞出来的钥匙卡，但是这个钥匙卡却无法打开闸门……还是去基地的其它地方看看吧！

回到“基地前地区”，进入“基地·入口”，这里有不少速龙。从这里来到“基地·连接通道”。需要进行记录和整理装备的可以先到“医务室”，之后再利用Regina 的副武器“电枪”打开通道尽头“管制室”的电源开关，进入“管制室”。

“管制室”分为两层，在上层的桌上可以找到文件《锁匙卡的统一管理》及一些士兵的死亡报告书。从报告书上看，军方曾多次进行了“全灭附近地区恐龙”的作战，但最后都毫无结果。在下层的尽头有一台管理钥匙卡的电脑，将在“器材保管室”里得到的钥匙卡插入电脑，就可以随便取得装置内的任何一个钥匙卡。联想到“器材保管室”的闸门开关是蓝色的指示灯，因此应该取下青（蓝）色的钥匙卡。

得到青（蓝）色的钥匙卡后，再回到“器材保管室”，这次终于可以打开保管室的闸门了。Dylan 正焦躁地在里面走来走去，看到闸门终于被打开，长吁一口气，

“等你很久了。”Dylan 说道。

Regina 看了一眼Dylan：“你欠我一个人情。对了，我在研究设施里找到了幸存者。不过事情似乎有些奇怪，她看起来不太喜欢我……我去把那个女孩带到登陆艇，你先回登陆艇吧。”

……（画面转向登陆艇）

Regina 将那女孩带向登陆艇，那女孩仍然有些不甘心地挣扎，好不容易挣脱了Regina 的手，慢慢退向房间的角落，似乎有些受惊过度。

Regina：“你怎么了？我是来救你们的啊！”说完再次抓住那女孩的手腕，继续问道“你叫什么名字？还有其他的生还者吗？你的家人呢？”

而那女孩只是一个劲地挣扎，Regina 对于女孩的反应感到有些不可理解，“难道她不懂我的话吗？”

就在这时Dylan 从登陆艇的另一个房间走进来“Regina，你最好过来看看这个。”Regina 跟着Dylan 来到“船舱”，只见里面的东西被翻得乱七八糟，但就东西的损坏程度来看并不像是恐龙所为……Regina 检查了一下损失情况，告诉了Dylan 一个坏消息“时空门的起动装置被破坏了！这样我们无法回到现代了。”

“一定是那帮戴头盔的家伙干的！”Dylan 猜测到。

“连引擎的起动电池也被他们给……我们连离开这里都不行了。”从Regina 口中说出来的坏消息不止一个。

“这样……那我去找一找看能不能找得到修理船的零件吧，说不定还会有其他的生还者。”Dylan 说道。

“好吧，那就拜托你去调查我们还未到过的地区吧。”Regina 在Dylan 走出房间时又补充了一句“至于那个女孩……你经过那个房间时注意不要让她跑掉了。”

Dylan 在经过“操舵室”的时候，那女孩果然还想往外跑，被Dylan 一把抓住。

Dylan：“我们是来救你的，拜托你老实点，不要给我们添麻烦，OK？”

刚开始那女孩的反应和听到Regina 的话时一样，仍然只是拼命挣扎，但当她抬头看了一眼Dylan，立刻就停止了挣扎，只是呆呆地望着Dylan，就连Dylan 将她锁在梯子上也没有反抗，当Dylan 低下头的时候，甚至还伸手想去摸Dylan 的脸，就好像认识Dylan 一样……Dylan 对于女孩态度的转变感到很吃惊，“你，你干什么？嘿，别这样……”

离开了“操舵室”，通过“甲板”来到了Regina 出发救自己时到的第一个地方——“港口·卸货区”，不过这里有一条异龙正等着Dylan。击倒它之后进入通往“密林·北面连接通道”的闸门，这个地区由两个浅水池及一个高台构成，除此之外还有一只异龙。由于在这里有一个重要的道具必须取得，因此最好先击倒异龙。通过高台来到第二个浅水池，调查那个有泉水涌出的地方，会发现一片树叶随着水流飘到另一边。在树叶消失的地方，会找到一张“湖上设施之密码卡”。

经过“密林·北面连接通道”，会来到“密

恐龙危机2

林·北面通道1”，然后再通过“北面通道2、3、4”，再度来到“给水塔”。由于之前那个反锁的门被Regina 打开，这一次可以通过这扇门来到“湿地·有毒植物地区北面”，并通过这里来到“有毒植物地区南面”。这两个地区都已经被速龙占据，由于路线长、速龙多，所以这两个地区绝对是创造高COMBO数的好地方。经过“有毒植物地区”之后来到“密林·南面通道2”，从这里进入左边的“研究设施连接通道”，跟着来到“设施·里庭”，爬过高台后在另一边有一个被藤条缠住的门，用Dylan 的猎刀砍开它，进入。

来到“设施·入口”，刚一进门就看见一群小恐龙正在分食一个速龙的尸体，而它们一见到Dylan 进来便立刻四散逃走。Dylan 走到设施的更深处时，突然听到附近传来一阵未听过的恐龙的叫声，跟着上方有一些腐蚀性酸液喷了下来。Dylan 及时躲过，不过周围已经有不少尖嘴龙将他包围了。虽然这些尖嘴龙体形较小，攻击力也不是很高，但它们极高的速度和喷出的腐蚀性酸液都不可小视。在通往设施内部的闸门的路上会不断地有这样的尖嘴龙从窗外及身前身后冲过来。在到达了闸门前，在一旁的装置上使用“研究设施之密码卡”才能将闸门打开。

CHECK！！尖嘴龙

尖嘴龙的攻击力不算高，HP也比较低，如果单对单的话不会是Dylan 或Regina 的对手。但尖嘴龙群体生活的特性、发达的运动机能以及腐蚀性极强的酸液都是它们赖以生存的本钱。如果面对一两只尖嘴龙，根本不足为惧，但如果面对的是不断出现的尖嘴龙群，那就有些头痛了。在面对这样的龙群时，建议使用没有发射间隔时间的武器，例如火焰喷射器、冲锋枪等。这样就可以将尖嘴龙不断跳跃扑击的可能性减至最低。

打开闸门后进入“设施·连接通道”，这条通道被恐龙破坏得相当厉害，到处都有残破的地方。这条通道上也有不少的尖嘴龙，注意到要被夹击。

从“设施·连接通道”来到“机械电源室”，在通向“研究用大房”的闸门旁，有一份名为《研究员之记录·飞弹发射场》的文件。通向“研究用大房”的闸门是被粗藤条缠住的，得用猎刀将其划开，才可进入。

来到“研究用大房”，这里除了有一些恐龙蛋外，还有三个排成一排的金属笼子，其中的一个没有上锁，里面还有一把金属汤勺，这时可以先把这个金属笼子打开。在房间另一边的床上，还发现了《研究员日记·小型恐龙COMPY》。

《研究员日记·小型恐龙COMPY 》

3月25日，

最近，同事们常常会遗失小的物件，例如镜子、手表等。

而今天，我的银器也不见了。

据同事说这是最近发现的小恐龙偷去的，那似乎是一种名为“小龙COMPY”的小型恐龙，从名字上看像是一种不太厉害的恐龙。希望如此。

4月3日

今天，我听到一件有趣的事情。

乌鸦等部分鸟类，有收集发光物体的习性，而“小龙COMPY”似乎也有相似的习性。同事们和我被偷去的物品，都是些金属制的光亮的东西。

“小龙COMPY”有着与鸟类相似的外形，说不定它正是鸟类的祖先呢。虽然到现在为止都没办法捉到这种敏捷的小东西，但如果利用它的习性说不定能够……

4月6日

我们利用装实验动物用的笼子，终于成功地将它捉住了。

我们以Alen 的物品为饵，那家伙上了钩。抓住它的首要条件是把它所有的去路都封死，这样它才会无可奈何地钻入笼子里。正是由于它和它的同伴，这几天以它们为主食的速龙才会在设施外围不断地徘徊，让人心惊肉跳。

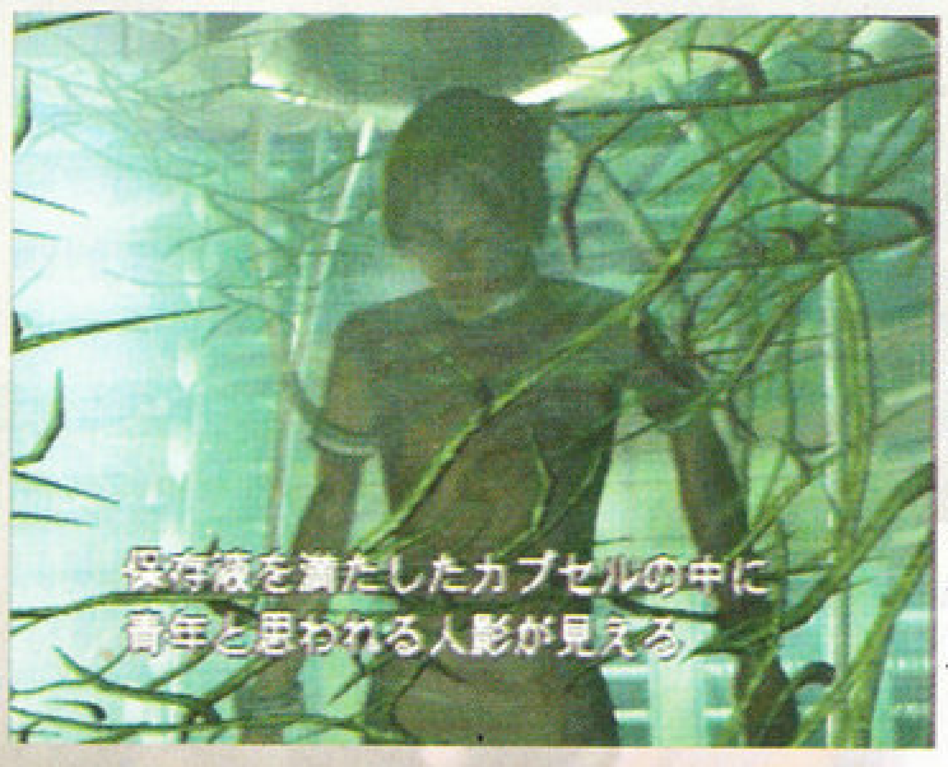
距离一般员工移居EDWARD CITY 的日子还有不到两个星期的时间，至少在这段时间里，我们得保证设施内不能再有恐龙出现搞破坏才好……但愿如此。

从“研究用大房”出来，Dylan 来到“设施·连接通道”上，在通道尽头的大闸门那里使用“研究设施之密码卡”。然而正当Dylan 把卡拿出来时，突然从旁边跳出一只“小龙COMPY”将Dylan 手中的那张卡抢走！

CHECK！！与小龙的作战计划

从《研究员日记》中我们可以得知小龙的生活习性中有一项与鸟类非常的相似，那就是喜欢光亮的东西，这也是Dylan 手中那张闪光的卡被抢走的原因。首先要说的是如果想要攻击小龙，那只是白费力气，根本打不到它，只有靠捉住它才行。小龙的行动十分的敏捷，因此我们也不能单靠身体将小龙逼到角落里，而是要靠“研究用大房”里的那个可以打开的笼子。首先将小龙从“设施·连接通道”驱赶到“研究用大房”，之后迅速进入“研究用大房”，将三个通风口全部关上，使“研究用大房”形成一个密闭的空间。再将小龙一直赶到有笼子那个角落里，小龙就会因为笼子里面的东西而钻进去……万事大吉。另外在驱赶小龙时需要注意的是如果小龙在逃跑途中躲入植物丛中或是Dylan 无法达到的暗格时，可以开枪将小龙赶出来继续追，直到小龙进入“研究用大房”为止。

捉住小龙后，重新取回了“研究设施之密码卡”，并且还有一个“DINO FILE ”作为额外的奖励。再度回到刚才被抢走卡的地方，重新将闸门打开，进入“精密实验室”。然而，让Dylan 吃惊的是这里竟然有好几个巨大的玻璃器皿中都装着看上去只有十来岁的年轻人的“标本”。而在房间尽头处的桌上，还找到了一份《报告书·身份不明的尸体》。



DINO CRISIS 2

《报告书·身份不明的尸体》

再次运来了一些年青人的尸体，不过这些可怜的年青人没有一个是EDWARD CITY的居民……

至于他们的来历，相信只有一个可能，那就是他们来自和我们不同的时代。

在最近的几个月里，有一些不满二十岁的不明身份的年青人突然出现在我们面前，向我们展开攻击。我们与他们之间似乎完全没有办法进行沟通——他们似乎根本就不懂人类的语言……

今天我们将会从存放的尸体中取出一具来进行解剖，希望能够找到一个合理的解释。

至于解剖的结果，我们会向湖上能源管理设施的Melson上校提出报告。

在找到《报告书》的那张桌子下面，还有一个登陆艇能够使用的"起动用电池"，取得了它之后就可以离开了。

接下来Dylan要做的事情就是原路返回登陆艇。

……经过沿途一番苦战，Dylan终于回到了登陆艇的"操舵室"。一进入"操舵室"，第一个发现就是那名女孩居然挣脱了手铐，逃走了。

Dylan："还是让她逃掉了……"

这时Regina走了进来。

Regina："嗯，我发现了件奇怪的事情，刚才我查过了EDWARD CITY居民及军方的人员资料，但没有那女孩的相关资料啊。"

Dylan："我在想……她会不会是因为意外而被传送到这里，也许她和我们根本就不是一个时代的人呢！"

"什么？"Regina有些听不明白。

"……算了，噢，我找到登陆艇的起动电池了。这一带我看是不会再有什么大发现了，说不定换个地方看看会更有收获的。"Dylan跳过了这个话题。

"好吧，你去看看那边的控制台，艇的自动导航器里面有可以自动停靠的港口。"Regina说完接过Dylan手中的"起动电池"，去另一个房间装电池去了。

Dylan来到控制台前，发现这艘艇可以停靠两个目的地，分别是EDWARD CITY和"湖上能源管理设施"，他将目的地设定在"湖上能源管理设施"上。这时船身忽然剧烈地震动起来，Regina跑了过来，"发生什么事了？"Dylan还没来得及想，答案便已经出现在他们的眼前了：一大群长颈龙不知从哪里游了过来，将长长的头伸出水面，恶狠狠地盯着启动中的登陆艇。Dylan见状，对Regina说了句："交给我吧！"便一个人来到船尾，打算用船尾所架设的机枪击退长颈龙。这是一个主观视点的射击迷你游戏，玩法很简单，移动靶心击中水面上长颈龙的头即可。由于游戏的视野大概有两个屏幕那么宽，在几条长颈龙同时进攻时，往往顾此失彼，因此在射击时要留意屏幕上出现的"CAUTION"或"DANGER"的字样，一旦在有一边出现上述的文字，就应该优先考虑还击。在迷你游戏的后半段还会有翼手龙的出现，虽然翼手龙能够飞，但机枪的连射功能也不是吃素的，所以完成这个迷你游戏应该不会有什么问题。

将敌龙击退后，Dylan的无线步话机里传来了Regina的声音："辛苦你了！我们到了。你的技术很不错呢！是不是在游戏机中心练出来的？"

艇靠岸后，Regina再次查看艇上的电脑，会发现多了一样武器——"导弹发射器"。虽然它价格不菲，不过仍然建议将它买下来，并且尽可能提高它的装弹上限。

离开登陆艇后，首先来到的是"湖上·船着场（码头）"。在长而且曲折的水上通道旁不断的有长颈龙从水里冒出来攻击Regina，这时刚刚购买的"导弹发射器"就可以显示威力了。试一下你就会知道用它来对付长颈龙有多合适了。由于击倒长颈龙所获得的分数远比普通恐龙高，因此在经过了"湖上·船着场"以及接下来的"湖上·通道1"、"湖上·通道2"之后，基本上能将"导弹发射器"的钱赚回来。

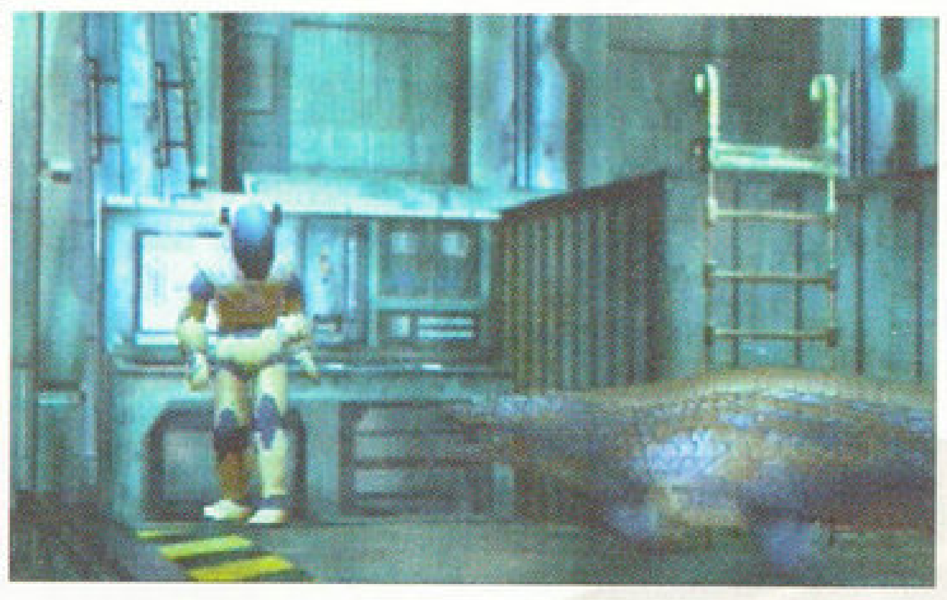
通过"湖上·通道2"来到"湖上·器材放置区"，这里的敌龙是翼手龙。由于这块区域的高墙比较多，不利于导弹发挥威力，因此还是换成其它的连射型武器比较合适。在卡车旁调查还可以得到有关翼手龙的"DINO FILE"。通道尽头的闸门需要用在"密林·北面连接通道"里得到的那个"湖上设施之密码卡"来打开。（如果有玩家不幸漏掉了这张卡，那就……请回吧……）

"湖上·通道3"也是一个长颈龙出没的地方，在这片地区的中段，有一个需要用"**ボックスのカキ**"才能打开的工具箱，不过因为暂时没有对应的钥匙而打不开。从"通道3"进入"湖上设施管制室"，在这里可以找到一把"**ボックスのカキ**"以及一份《管理职员之日志：有关整备人员》的文件。文件中隐约的提到，在湖底似乎有一些恐怖的东西……而"管制室"里还有一个由ID卡+密码组成的双保险密码门，不过现在Regina是一项也没有。由"管制室"的另一个门离开，来到"湖上·器材放置区"，Regina要一边躲避天上的翼手龙，一边搜寻ID卡或密码之类的东西，终于在通道尽头士兵的尸体上找到了"整备人员的ID卡"。接着回到"湖上·通道3"，利用手上的"**ボックスのカキ**"打开那个工具箱，可以获得一个四位数的密码，这个密码是随机出现的。再次回到"湖上设施管制室"，利用得到的ID卡和密码，终于可以打开那扇通向"地下连接通道"的门了。

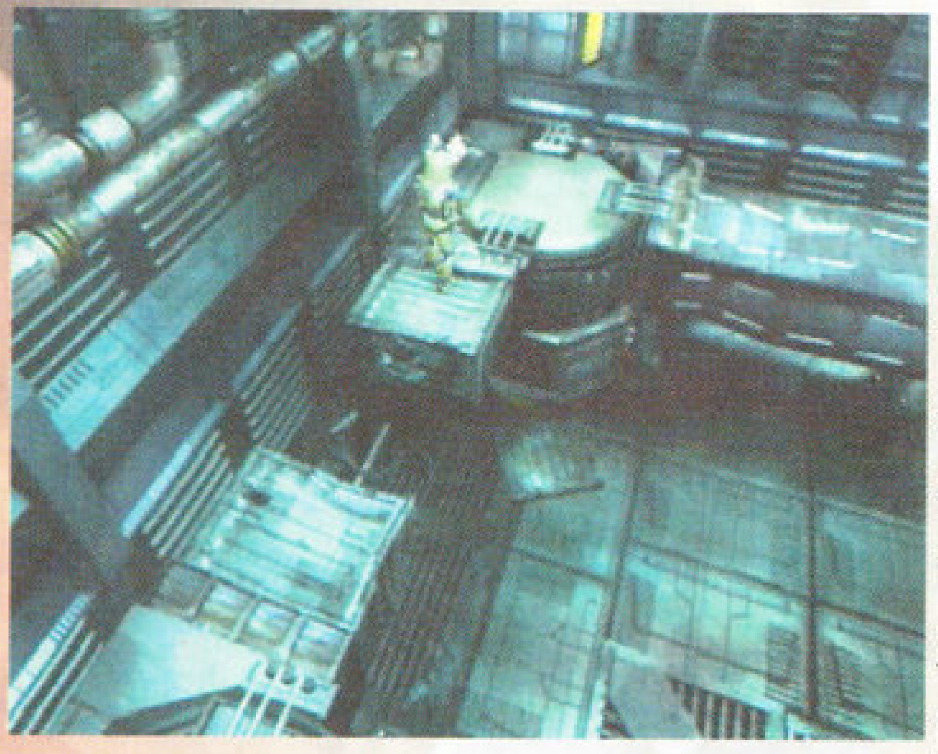
CHECK！！如何取得潜水服？

要取得潜水服，就得让地下大型升降机的电源恢复正常。但从《整备人员之MEMO：电源之再开动》的文件中我们得知，这里的电源控制终端一直就有些小毛病，很不稳定。这时Regina就得在按下开了电源启动按钮之后玩一个类似于"打地鼠"的小游戏。站在三个控制终端之前，哪一个终端发出红色的报警讯号，就用副武器电枪击中那个终端，使之变为正常的蓝色。需要注意的是如果红色信号闪动时间过长，电源的起动程序就会中途停止，只有重新再来。坚持差不多1分钟的时间，全部的终端都保持蓝色的灯，就表明主电源的起动已经成功了。接下来就可以去拿潜水服了。

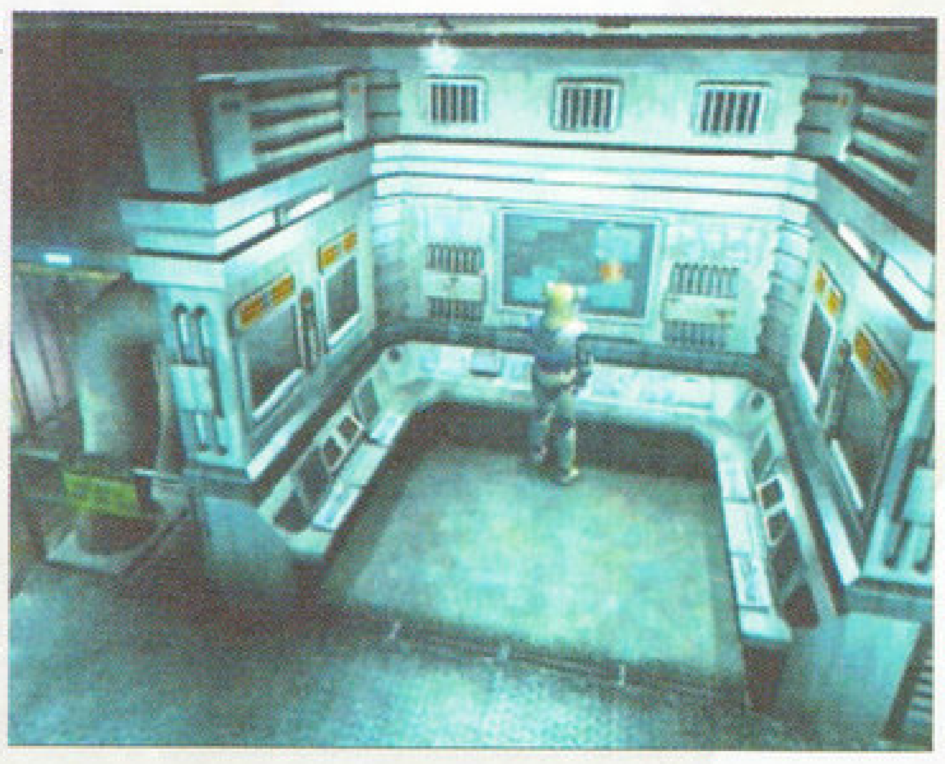
恐龙危机2



在取得潜水服之后，接下来的事情当然就得在水下进行了。在水下的操作与陆地上的差不多，只是将X键改为跳跃。武器方面初期也只有“针枪”和“冲击波”（副武器）两种。在水下的主要敌人是“鱼龙”，行动也不算迅速，攻击力也不是很高，只要留意它出现前的音效，对付它们不是很难。在升降台降入水下之后，先往屏幕的右边走，一直走到“湖水循环系统管理室”。这里有一台电脑（水下也有喔），除了存盘之外，更重要是可以购入水下专用武器“水榴弹”（必买），对付鱼龙只须一枪就能解决。在“湖水循环系统管理室”的中央有一个控制装置，是用来打开通往“第三能源炉”的水闸的。不过现在装置缺少一个“水闸操作插头”，无法进行操作。只有继续往前走，来到“湖底·搬运通道1”。这条“L”形的通道是让你测试武器实力的好地方，在通道尽头处需要跳过半开的闸门才能进入“湖底·搬运通道2”。由这里直接前往“冷却用湖水循环室”。



“冷却用湖水循环室”由很多层组成的，Regina 从通往“机械冷却用水路”闸门旁的平台向着闸门的反方的更高平台跳，一直跳到尽头就会发现一个立柱已经出现裂痕的高台，用水榴弹将它彻底打断，使高台降下来，便可以凭借高台的高度跳上通向“湖底·搬运通道2”的上层闸门入口。进入后首先要做的事情就是把连接上下两层的小型升降机电源打开，以防万一。然后取得另一个平台上整备人员尸体边的“水闸操作插头”之后就可以回到“湖水循环系统管理室”了。



回到“湖水循环系统管理室”，在控制装置前使用“水闸操作插头”，就可以将“机械冷却用水路”的水闸的打开。然后前往“机械冷却用水路”，在这里找到了一张进入EDWARD CITY 所必须的“城市的密码卡”以及长颈龙的“DINO FILE ”。在通道的尽头，乘升降机到达下层，便可从这里的闸门进入“第三能源炉”了。

到达“第三能源炉”之后，Regina 遇到了一只巨大的长颈龙，这只长颈龙对于有生物侵犯它的领地感到十分愤怒，不断地向Regina 发起进攻。经过一番苦战，长颈龙总算是安息了。Regina 通过一层层的高台跳到“第三能源炉”的第二层，从这里的升降机直达“城市前·码头”。

Regina 刚从楼梯走下来，Dylan 也在这时赶到了这里。

Dylan：“在湖底散步的感觉怎么样？”

Regina：“应该加个‘禁止游泳’的告示牌……”

这时，两个人的通讯器里传来了David 的声音：“我是David，还有人活着吗？请回答。”

Dylan 又惊又喜：“你还活着？”

David：“是Dylan 吗？我发现生还者了！”

Dylan：“真的吗？我这边一无所获。你在哪里？”

结果Dylan 的通讯器里传来一阵密集的枪声，之后隐约听到了David 的声音：“EDWARD CITY！快，又是那帮家伙，快……”

Regina：“EDWARD CITY，就在前面，我们赶快去吧！”说完便拿着“城市的密码卡”将闸门的锁解除，先走了。Dylan 紧接着就跟了进去。（操作Dylan）

来到“城市前·搬运道路”，这里出现了大批的老朋友——速龙，不过在HP 和攻击力方面都要比初期的速龙高得多。在通道的另一端找到了“火山龙”的“DINO FILE ”。然后便可以进入道路边的“城市前·器材放置区”了。在这里有一只异龙等着你，可以利用上下集装箱时的无敌时间来与异龙周旋，找机会就绕到它的侧面给予重击。击倒异龙之后在这块区域只找到一台电脑，不过在这里可以买到新武器“地雷枪”，这是以后与火山龙作战时必备的辅助武器。必买！还要尽可能提高它的装弹上限。买到“地雷枪”之后就可以回到“搬运道路”，从一旁的小路经过一个被藤条缠住的门，来到“湖畔1”。

在“湖畔1”走了没多久，就在一颗树上发现了一个黄色的三角符号。这时Regina 也刚好来到这里。

“这是David 的标记。”Dylan 指着树上的黄色三角符号说。

Regina：“他准备得很周到啊！”

Dylan：“这就是他长命的原因。总之我们赶快分头去找这个标记吧。”

“OK”。

Dylan 继续向前行，不久就遇上了一批尖嘴龙，解决了它们之后来到了“湖畔2”。“湖畔2”也是尖嘴龙的天下，通过“湖畔2”，就来到了“洞窟1”。“洞窟1”的入口被一块巨石挡住，得用“地雷枪”将巨石打碎方可进入洞窟。进入之后Dylan 才发现这竟然是一个火山的内部，有大量的火山熔岩在流动。在“洞窟1”中没有敌人，顺着路走就可以来到“洞窟2”。在这里Dylan 遇上了一种类似于鳄鱼的恐龙，这正是之前“DINO FILE ”中所提到的“火山龙”。从“洞窟2”离开，再经过“洞窟3”与“洞窟4”便可以到达“司令基地·范围内”。在“洞窟”里的敌龙都是火山龙——没有多少生物能够生活在那样的环境里的。

CHECK！！火山龙

火山龙背部有极厚的装甲，一般的武器直接命中它的背部根本就不起作用。只有用“地雷枪”将它打个四脚朝天，再用一般的武器打它相对薄弱的腹部。这也是为什么一定要购买“地雷枪”的原因。不过也不是一定得有“地雷枪”才能战胜“火山龙”，其它的超强

DINO CRISIS 2

力武器，例如“战车步枪”等直接命中火山龙也能给它造成致命的打击。而且火山龙在靠近你时还会有30%的可能竖起身体扑向你，这样不但可以用普通武器攻击它，更可以造成COUNTER 的额外分数。

在“司令基地·范围内”，Dylan 爬回地面，正准备与Regina 汇合，不料异龙又杀了出来。Dylan 跑进一旁的炮塔，将异龙一炮干掉，但紧接着又出现了一只……似乎杀不完。Dylan 将“照明弹枪”交给了Regina：“这里似乎是它们的巢穴，我们必须相互配合，你用这个照明弹，我会在你指定的位置投下炮弹的。”Regina 拿到“照明弹枪”后，“照明弹枪”自动成为她的辅助武器，只要按下“△”键，大概隔1秒钟之后就会有炮弹从天而降，只要吸引异龙到适当的位置，只需一炮就可以解决，并且炮弹是不会误伤自己的，可以放心使用，惟一美中不足的就是每次上弹的间隔时间比较长。Regina 要尽量前进到另一个炮台与Dylan 交换援护的身份。经过几次交换后，两人终于通过了这块地区，来到了“司令基地·外周”。

“司令基地·外周”一片死寂，地上也全都是人和恐龙的尸体。从一具只有上半身的尸体上，Dylan 找到了三角龙的“DINO FILE ”，接着又在不远处发现了一具幼小三角龙的尸体。

“Regina ，你看……太可怜了。”Dylan 低着头，看着那具三角龙的尸体缓缓说道。Regina 走过来看了看，似乎也想说点什么，但就在这时一只成年的三角龙从一旁的拐角处跑了过来，它似乎认定是Dylan 与Regina 杀死了小三角龙，疯狂地朝这边冲了过来。Regina 注意到身后停放着一辆军用吉普，“Dylan ，这边！”

两人跳上吉普，躲过了成年三角龙猛烈的撞击，而三角龙并未甘心，仍然在吉普后面穷追不舍。这时游戏会变为和之前用机枪打长颈龙那样的主视点3D射击的迷你游戏。稍有不同的是吉普上的大型步枪是没有连射功能的，必须要不停的装弹。在这个迷你游戏进入到差不多一半的时候，又会有一只三角龙加入进来，两只三角龙轮番进攻，一幅不致两人死地绝不罢休的架势。游戏的要点在于不要过早或是胡乱地开枪，最佳时机就是等到三角龙就要撞上来的那一刻，击中的话不但会造成很大的伤害而且还能够得到额外的COUNTER 分数。

终于，击退了这两只庞然大物！

Dylan：“成功了！”

Regina：“刚才真危险呢。”

Dylan：“你车开得相当不错，嘿，Regina ，看前面！”

原来Regina 没有注意到前面有一个大的斜坡，吉普由于速度过快，直接就冲了下去，两个人及时跳车，吉普翻倒在草原上，爆炸。

正当两人庆幸又躲过一劫时，忽然发现已经被数十只速龙重重包围……

Dylan：“见鬼，被包围了！”

Dylan 与Regina 本能的背靠背。正当速龙扑向两人时，速龙的身后忽然发生了大爆炸，一驾直升机正在用火箭向速龙群攻击，速龙群很快就被打散了。Dylan 这才发现，驾驶直升机的正是Daivd！在解决了速龙群后，David 驾驶着直升机直接飞向了EDWARD CITY，进入他眼帘的，竟是速龙群与居民之间惨烈的战斗……人在恐龙的面前显得十分弱小，根本就不是对手……

Dylan 与Regina 来到EDWARD CITY 的城区时，战斗已经结束了，剩下的只有David 一人。那架直升机也被毁了……

David：“住在这里的人是最后的生还者了，现在，已经没有人生还了……”

Dylan：“任务失败了……我们一个人也没有救下……”

Regina：“还剩下回收‘第三能源’实验资料的任务。”

David：“别开玩笑了，现在就算我们回收了‘第三能源’的资料又能如何？时空门已经坏了，我们该怎么回去？”

Regina：“所以说才更需要资料啊！找到资料的话，说不定也能找到回去的办法。”

Dylan 看到意见不统一，便说道：“总之我们分头去找吧！”

David 听罢黑着脸离开。Regina 也独自调查去了。

剩下的Dylan 先调查了一旁吉普车旁边的尸体，发现了尖嘴龙的“DINO FILE ”，然后登上对面的高台，进入杂货店。在杂货店中有一台电脑可供记录及整理装备用，除此之外还找到了一把“居住区的钥匙”和一份《店主之手记·飞弹发射计划》。

从杂货店出来，躲过烦人的翼手龙，来到“城市·居住区2”。这里有不少的尖嘴龙，尽量使用一些较为轻便，射击速度高的武器与它们周旋。在这个居住区尽头的门需要用在杂货店得到的“居住区的钥匙”来打开。打开门后就来到了“城市·仓库街”。一进入“仓库街”，Dylan 再次遇上了那条独眼暴龙。再次面对这个不死之身，Dylan 丝毫没有显露出紧张，只是觉得有些无奈……这时他发现身后正好停着一辆坦克……又一个迷你游戏开始了。Dylan 要开着坦克一边与暴龙周旋一边寻找出路。

CHECK！！坦克对暴龙

操作方法与控制人时变化不大，十字键控制方向，“□”键开火，“△”键是只能用五次的辅助型闪光弹。可以用L、R键来调整坦克炮筒的方向。虽然坦克开起来很威风，但是对手是暴龙，看看画面上的比例

恐龙危机2

大小就知道了，因此还是以逃走为主。当暴龙靠近坦克时建议不要使用“□”键而是用“△”键放出闪光弹让暴龙暂时失去行动能力。“□”键的作用主要是消除一些挡在前方的集装箱。

Dylan 一直开到接近市郊，那里的闸门正在慢慢关上，Dylan 连忙用坦克顶着闸门，而暴龙这时也没有再追，转身走了。

在闸门另一边是“城市外·高速公路”。在一座桥边Dylan 发现了一个防毒面罩。正当他把面罩拾起来时，从面前的一面汽车倒车镜中发现“头盔人”再次出现，在勉强躲过了“头盔人”的两次进攻后，头盔人的枪已经指到了Dylan 的头边……在这时从“头盔人”的身后传来一声大叫，Dylan 趁着头盔人回头分神的时候打落了他的武器。原来在身后大叫的竟是那名神秘的少女。少女跑上去与“头盔人”纠缠在一起，混乱中被推倒在地上，戴着的项链也掉了下来。“头盔人”转身扑向Dylan，却被Dylan 一个侧闪落得个摔死的下场。等到Dylan 回过神来寻找那名少女的时候，那少女早已不见了踪影。Dylan 拾起了少女掉下的项链，这时Regina 赶了过来，发现Dylan 拿着那项链，似乎显得有些激动……

Regina：“发生什么事情了？”

Dylan 没有直接回答Regina，又像回答，又像是在自言自语地说：“这个是……我妹妹的……已死去了的妹妹的项链……”

Regina 有些不明白：“妹妹？”

Dylan：“……不……，不可能的……不过这实在是很像……”

Regina：“怎么一回事？”

Dylan：“我有一个妹妹，那还是我入伍以前的事情了。当时的我可以说根本就活得不像个人样。有一天，和我结仇的那帮家伙在我不在家的时候闯进我家，将我妈妈和妹妹都……”Dylan 的声音变得更加低沉了，“我的妹妹被那帮家伙……之后我就加入了军队，为的就是让自己受到考验，感到痛楚。”

Regina 听了Dylan 的话，也有些沉默，但很快就说道：“不管怎么样，我们还是先回到船上吧！留在这里也于事无补。”

Dylan 也很快恢复过来：“我在这里找到一个防毒面具，有了这个的话，应该就可以通过森林里的那个剧毒地区了，走吧。”

Dylan 与Regina 回到了登陆艇，镜头转向桥下，那个本已摔死的“头盔人”眼睛部分忽然亮起了红光……

（接下来操作Regina）

Dylan 将防毒面具交给了Regina，在登陆艇返回之后，Regina 经“港口·吊桥”、“密林·南面通道1”、“南面通道2”、来到“湿地·有毒植物地区南面”，从途中的直梯进入“剧毒气体地区”。这个地区没有任何敌人出现，通过这个地区，来到“废弃物处理室”。在这里进行记录之后，来到“发射场前地区”，穿过这里来到“资料管理室”。

“资料管理室”正是存放“第三能源”资料的地方。Regina 在一台电脑屏幕后找到一份有关“超帝龙”的“DINO FILE”，不过就资料上来看，这个“超帝龙”实在是很难让人相信它的存在。然后，Regina 在整间屋子里惟一的一台仍然开启的电脑上，取得了他们这次任务的目标：存有“第三能源”资料的磁碟。

回到“发射场前地区”的时候，那只暴龙居然又出现了……暴龙正准备扑向Regina 的时候忽然停住了……它感到了附近还有生物在靠近这里……这时一边的墙壁被一头身形比暴龙还要高大的恐龙轻易地撞倒，传说中的超帝龙终于出现了！暴龙面对比自己高出许多的超帝龙，似乎一点也不胆怯，反而发起了主动的进攻……恐龙大战即将上演，Regina 则趁机躲回“资料管理室”里。而在外面的暴龙最终还是不敌超帝龙，被超帝龙一口咬断了脖子——就像暴龙对待速龙那样。

回到“资料管理室”的Regina 仍然被刚才看到的一幕弄得有些不知所措，忽然听到开门的声音，原来是Dylan。

Regina：“Dylan，你吓到我了！……我取得了资料光碟。”

Dylan：“那么，我们也不要在这个鬼地方多呆一分钟了。我去把船开到这里，走吧！”

房间地震般的激烈震荡起来……

Dylan：“难道说又是那只独眼的家伙吗？”

Regina：“不，不是。是更麻烦的……”

这时房间里响声了广播：

“确定飞弹发射装置受到了攻击，现在进入紧急迎击状态……”

与此同时，房间里一直关着的防护罩闸门也打开。广播仍在与电脑同步播出相关讯息：

“飞弹将于十分钟内紧急发射，请全体人员尽快逃离到安全的地方……”

Regina：“电脑错误的开启了应急装置！”

Dylan：“麻烦大了……控制装置在哪里？”

Regina：“大概会是飞弹的弹头，我会解决的。你先去开船吧！”

“OK，小心点。”

Regina 走上房间内的升降机，来到了“飞弹室”。

在“飞弹室”内，竖立着一颗巨大的飞弹，相信这就是之前FILE 中提到的“第三能源飞弹”吧！不巧的是超帝龙也来到了“飞弹室”，不得已Regina 只有将“飞弹室”内为飞弹注液化氮的装置用电枪点燃逼得超帝龙暂时退却，不过也因此触发了这里的安全系统：

“发生紧急事态，暂时关闭通往飞弹的通道”。

Regina 只有十分钟的时间来解决面对的问题，不过当务之急是先打退超帝龙。任何手持式武器的攻击对它来说都是不起作用的，只有再利用这里的两个注液态氮的装置了。不过这两个装置并不能够连续使用，在使用一次之后必须间隔一段时间才行。使用的方法是等到装置呈绿灯之后，按“□”键放出液态氮，再按“△”键使出辅助武器电枪。

DINO CRISIS 2

几个回合之后，超帝龙终于再次倒下，而有关“紧急事态”的情况也已经撤消。时间不多，Regina 接下来还要解决飞弹发射的问题。很快她就又遇上了另一个难题：升降机的电源短路，而解决的方法就如同在湖底升降机那里一样，使用电枪辅助电力不足的装置，只不过这一次Regina 要一次应付五个之多……解决了升降机问题，立刻乘升降机到达飞弹的弹头部分，先走到尽头的控制装置那里将弹头的盖子打开，再到弹头前，就可以取消发射的指令了！

当Regina 准备离开的时候，超帝龙突然醒了过来，向Regina 展开攻击，还撞毁了飞弹架，飞弹向着Regina 那边倒下去，Regina 只有选择撞破身后的玻璃，跌入“发射管制室”。飞弹落地后发生了爆炸，整个“飞弹室”变成了一片火海……

Regina 从“发射管制室”出去，经过“后门连接通道1”及“后门连接通道2”来到“发射场·后门前”。Dylan 与David 正焦急的在那里等着。

三人开着船一直沿着河往下游走，但途中却被一个水闸挡住了去路。Regina 看到岸上不远的地方有一个手动大阀门，David 与Dylan 决定去将阀门转动，希望能够抬高水位，让船通过。David 在扳动大阀门的时候，Dylan 就在一旁的高台上监视着 David 附近是否有恐龙出没，果然有不少速龙悄悄地接近David，企图袭击他，Dylan 所要做的事情就是利用高台上的机枪将这些速龙打死。

不一会儿，David 完成了工作。正当两人准备回到船上的时候，一只异龙突然扑了出来，两人虽翻滚躲过，Dylan 却不慎在起身时被异龙一口咬住。好在David 及时用火箭炮解了围。不过异龙似乎并未受什么伤，正当它准备第二次向Dylan 攻击时，Dylan 被David 奋不顾身地推到了一边，落入水中，而自己反而被异龙一口咬住……刚刚赶到的Regina 面对眼前发生的事情也无能为力，不忍心再看下去……

镜头转向Dylan 那一边。他被水流冲到一个陌生的区域，当他爬上岸的时候，那位神秘少女再次出现在他的眼前……

Dylan：“你……”Dylan 觉得那少女似乎想要说什么，就停止了讲话。

少女：“家……家……”

Dylan：“什么？你想说什么？”

少女：“我……我……家……”

Dylan：“我不太明白你的意思……你是想让我跟着你，对吗？”

接下来Dylan 会暂时跟着少女一起行动，并且保护少女不受恐龙的伤害。少女会不断地往前走，当她感到有恐龙迫近时就会停住脚步，当恐龙被击倒后，又会再度前进。Dylan 跟着少女走过了两个区域，来到“设施前地区”，这时Dylan 保护的重任也就到此为止了。少女走进了一个建筑物内，这时速龙出现，攻击Dylan，Dylan 要一边消灭速龙，一边找到建筑物旁的四个辅助开关将其关掉（没有特别的顺序）。然后Dylan 爬上控制台，解除建筑物入口处的激光，进入“设施·入口”。

在“设施·入口”，Dylan 找到了一份《“管理人”之遗书》，

《“管理人”之遗书》

我早就知道会变成今天这个样子的。

人类与恐龙的共存，根本上从一开始就不应该奢望。

不过，在我们的牺牲下，人类应该可以逃过灭亡的危机吧？

在马上就要死去的现在，我也只能相信这个了。

而我就是管理人，一个最后活下来的，但是来错了地方的生物。

这个世界是没有未来的。我将数十名被恐龙所伤的孩子沉睡于生命维持系统中，交托给“过去”的人类。

这套生命维持系统的机能是非常齐全的，就算是受了怎样的致命伤，相信也一定会有办法来治愈的。

此外，这个系统还会给予孩子们有关这个世界的知识，教育他们。

不过，那装置由于是配合年幼恐龙而设计的，相信孩子们只能学到与恐龙同时代的东西。

到了最后，孩子们会失去语言能力，反而被殖入保护恐龙这样的“本能”……实在是一件讽刺的事情。

今天我录了一段给过去的讯息，这是为了那个必会出现在这里的人。

……这样，我就再没有遗憾了。

Dylan 从“设施·入口”来到设施更深处的“‘管理人’之房间”，在这里竟有一个“时空门”的示意图，不过与Dylan 他们用的那个并不相同。此外在桌上，还找到了《诺亚方舟计划》。看到这份计划，Dylan 才真正了解到自己所处的到底是什么世界……

《诺亚方舟计划》

2009 年，

在南海小国波尔几尼亚发生的第一次“失控”是一切的开始。

在转移之际产生的时空裂痕，使白垩纪之后的所有历史进程产生了微妙的偏差。

为了确定那影响，我们进行了一次全球规模的模拟白垩纪以后生物史的实验。

其结论是令人感到绝望的……

“偏差”不但对恐龙为首的所有生态系统造成了破坏，而且对于地球史也带来了巨大的影响。

这“偏差”所造成的历史尽头，人类不会诞生……

于是我们将白垩纪的生物通过“时空门”，送到有相似环境的遥远的未来。而在危机过后，再将它们送回原来的世界。

我们把这个计划称之为“《诺亚方舟计划》”。

这个计划，是我们人类仅存的对于“诞生”最后的希望。

我们希望这个计划能够得以成功。

WAPP 中央委员会

恐龙危机 2

怀着复杂的心情，Dylan 穿过“‘管理人’之房间”，来到“实验用大堂”。走到大堂中央，一眼看到了那名少女正在操作着电脑。少女看到Dylan，输入了一些指令，大堂中央立刻就出现了一个人的立体影像。

“欢迎你，Dylan 中尉。”从那个立体影像里传出一阵熟悉的声音。

Dylan：“是立体影像吗……为什么你会知道我的名字的？”

“没时间多说了，你冷静地听我说吧。2055 年8月10日，‘诺亚方舟计划’终于实现了。”

Dylan：“2055 年？……是怎么一回事？”

“我们将白垩纪时期的恐龙捕获，然后运到300 万年后的这个世界……”

“什么？300 万年后？！那么……”Dylan 看了看一旁的少女，“那么，你也是……”

“当任务结束，回归现代时发生了意外……时空门消失，我们留在了这个时代。”

Dylan：“这里是……未来？！”

“在恐龙支配的世界里，我们是没有可能活下来的。我们尽力使时空门复原，不过，已经太迟了……我的妻子Julia 被恐龙所……还有我的爱女……也受到了致命的重伤……我的爱女……Pora ……”少女听到“Pora ”这个名字后转身望向投影在墙壁上的画面，Dylan 注意到画面里照片上的女孩，正是那名少女。

Dylan：“Pora ……这是你的名字吗？”

少女（现在可以称为“Pora ”了）缓缓地张开口，艰难地吐出了两个字：“爸爸……”同时，Pora 伸手指向投影在墙壁上的画面，似乎想告诉Dylan 正在显示的那个男人就是她的爸爸。

“我的任务，就是保护这个镇上的人们，我将受了重伤的孩子们放入生命维持系统让他们进入冬眠的状态。”

听到这里，Dylan 想起了在“精密实验室”里看到的景象……

“拜托你，请你救救这些孩子。最后我来自我介绍一下吧，我是隶属于陆军特殊部队TRAT的Dylan Morton 上校。”

Dylan：“什么？怎么会？你就是我？未来的我？”紧接着Dylan 就想到了Pora 和他的关系，“那么，你就是我的……”Dylan 有些不能接受。

Pora 仍然只是缓缓的吐出那两个字：“爸爸”。

“差不多是时候了……在这扇门的另一边有一个时空门，你们用这个应该可以回到你们的那个时代的。不过，那个时空门还处在实验阶段，只能使用一次……说的就这么多了。代我问候Regina ，谢谢。”声音与影像一同消失了。

Dylan 和Pora 来到了“巨大生物传送室”，正当两人准备进入“时空门开发实验室”的时候，地面突然一阵震动，“强制自动爆破装置开动，请于5 分钟之内离开本设施。”

Dylan：“什么？”

这时Pora 突然受到了“头盔人”的袭击，Dylan 迅速抽出猎刀，替Pora 挡住了攻击。Pora 趁机逃向“时空门开发实验室”里，而Dylan 则和“头盔人”扭打起来，不过他们的动作很快就停住了……超帝龙居然来到了传送室中！Dylan 立刻转身向后跑，迟一点起身的“头盔人”没跑出多远，就因为超帝龙将桥打断而失足掉了下去。超帝龙的目标现在只有Dylan 一个了！基本上什么武器对于超帝龙来说都是无效的，只有想其它的办法了……Dylan 首先要不停地往前跑，在经过一座桥时必须一点也不能迟疑，否则只要掉下桥便算GAMEOVER 。在勉强过了桥之后，Dylan 跌倒在一个军事卫星系统前，不过这个系统尚未启动。先往左跑，在最左边装置上确认卫星的攻击目标；再往右跑，在最右边的装置上设定攻击位置。在此期间超帝龙会不断的向Dylan 攻击，不过只要你有足够的回复道具，能够撑到返回操作卫星系统的控制台前（中央）……

从轨道上的军事卫星上射出一道强烈的激光，超帝龙尽管强大得可怕，但毕竟也只是血肉之躯。等到Dylan 回过头来观察形势时，眼前只有一个血红色的大坑……

战斗虽然结束了，但倒数计时还在进行中。Dylan 进入了“时空门开发实验室”，Pora 正等着他的到来。Dylan 打开了时空门的启动装置，Regina 及时赶到。

Dylan：“Regina ！”

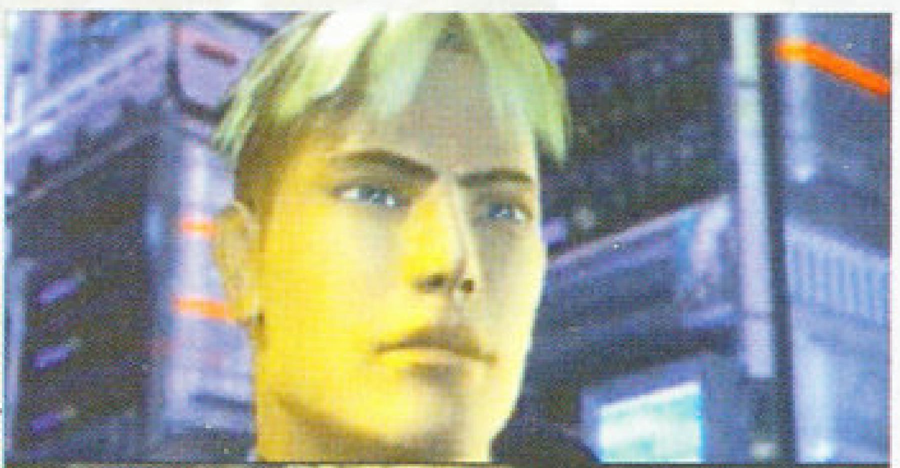
Regina ：“你平安无事吗？”

Dylan ：“没时间了，我们赶快用这个逃走吧！”

然而就在这时，地面巨大的震动使得室内的一台仪器倒了下来，压住了Pora 的腿，Dylan 和Regina 怎么也没法把这仪器从Pora 身上移开。而这时，时空门已经开始运作，周围的空间已经开始了扭曲。

Regina：“Dylan ，你还在等什么？你现在不走你就永远不可能离开这里了！”

Dylan 看着Pora ，做出了决定……



Dylan：“Regina ，时空门已经开始了运作，你一个回去吧，我不能够丢下Pora 不管！”

Regina 当然无法理解Dylan 所做的决定：“你疯了吗？！”

Dylan 知道自己无法把这件事解释给Regina 听，只是说“你走吧！你带着第三能源的资料磁碟了吗？”

Regina 将磁碟拿了出来

“就是为了这个，Regina 可能并不了解这张卡会给人类甚至于地球带来些什么，只是希望这张卡会真的带来希望吧！”Dylan 看了一眼这次任务的惟一成果，心中暗暗想到。

“回到我们的时代，分析这些资料，然后制造出一个完美的

DINO CRISIS 2

时空门来救我们！”Dylan 对Regina 说道。

Regina：“……明白了，我一定会做到的，我答应你。”

Dylan 与Regina 互敬军礼，双方都知道这可能就是永别，不过对于同是军人的他们来说，这样做胜过一切……

Regina：“不要忘了……你还欠我一份人情……”

Dylan：“我知道……你赶快走吧！”

Regina 在进入时空门之前，回头望了望Dylan 与Pora，她相信无论是她的，或是Dylan 的承诺，都能够实现的，绝对。

倒在“巨大生物传送室”的“头盔人”的眼睛再次发出了红光……

5、4、3、2、1……

正当Dylan 准备用身体做盾牌为Pora 挡住上方砸下来的仪器时，自爆开始了。

Dylan 与Pora 能从这场爆炸中死里逃生吗？

Regina 是否能够安全的回到原来的世界，履行自己的诺言呢？

等待续篇吧！

游戏没有分支情节，只有一个结局。在爆机之后的评价则照例是S～D五个级别，不过此作的评价标准只会与完成游戏的时间有关：

级别	完成游戏时间限制
S	0:00:00～2:00:00
A	2:00:01～4:00:00
B	4:00:01～6:00:00
C	6:00:01～8:00:00
D	8:00:01 以上

游戏的其它隐藏要素，将在下期刊登。敬请期待。

知己知彼才能百战百胜！

超帝龙Giganotosaurus（ギガノトサウルス）

DATA

名字的含义：超级巨大的蜥蜴

身长：20m 以上

身高：7m 以上

观察记录

有比暴龙更巨大的怪物存在……

这是在士兵中流着的密林传说。

由3年前我们开始了调查。

目击的例子是零。

不过，由于去年夏天在森林的深处发现了暴龙的尸体，所以那个传说忽然变得比较可信了。

在暴龙的喉部清楚地留下了超级巨大的齿印。

战斗记录

战斗资料完全是零。这意味着两种可能性：一个可能性是那样的恐龙根本是不存在的，而另一个可能性则是所有遇上它的士兵都不留痕迹地消失了。

不过，从70%的失踪士兵都尸骨不存这一点来看，被超级巨大的恐龙生吞的假设是不容忽视。

相信看见过这传说之怪的人，永远都无法再开口说话了。

三角龙Triceratops（トリケラトプス）

DATA

名字的含义：“有三只角的龙”

身长：8.5m

身高：3.0m

观察记录

一种在远离城市的草原地区聚居的草食恐龙。一种群体的蛋由群体来保护，有社会性的恐龙。

直到士兵们不小心弄碎了它们的蛋，它们才不再保持一向的温驯友好。

半年前，三角龙的攻击我们完全无法应付，城市的一角被完全破坏了。看来这些家伙对于曾一度侵犯它们的种族是绝对不会忘记的。自那次以来，部队曾多次受到袭击并被消灭。

战斗记录

当它们怀有战意的一刻，就已经意味着我们的战败。能制止愤怒疯狂的三角龙的，就只有比它更愤怒疯狂的三角龙。

我们可以做的，就只有以重型武器射击以获得更多的逃走时间。

由于它们以社会生活为基本，所以是不会超越其势力范围穷追下去的。

想要命的就只有逃走。

暴龙Tyrannosaurus（テイラノサウルス）

DATA

名字的含义：“暴君之蜥蜴”

身长 14.5m

身高：4.8m

观察记录

就如其名字一样，这是君临这个世界顶峰的巨大肉食恐龙。

基于狩猎者的本能，它们只要活着，便会不断地捕食猎物。相信是因为它们必须要保持足够的体力来支持那庞大的身躯吧。

特别值得一提的是它们的执着，对于认定了的目标，它们有穷追到底的决心。据士兵报告，它们为了追踪猎物甚至会下水游泳的。

还有就是它们的残忍。它们追上猎物后会加以玩弄，然后才将猎物了结。

战斗记录

打倒暴龙的报告并没有出现过。

由于直接战斗的人必无幸免，其战斗资料也就非常少。从间接的资料来说，这家伙是没有弱点的。

从那家伙难缠的追击中逃掉的人，似乎只有一个。

而且传闻那并非军方的人，而是软弱的情报部成员，还是个20 岁的美女。

说这个是传闻，我觉得不如说是笑话更贴切一些。

恐龙危机 2

速龙Velociraptor　（ヴエロキラプトル）

DATA

名字的含义："敏捷的小偷"

身长：4.8m

身高：1.8m

观察记录

我们对恐龙有一种"迟钝愚蠢的爬虫类"的印像，而速龙则可算是将这种形象完全否定的最有代表性的恐龙。

它第2个足趾的巨爪比刀更锐利，拥有压倒性的威力。而那又长又硬的尾巴虽然是在快速奔走时的平衡器，但在战斗时却会变成武器，拥有一击便将头骨打碎的破坏力。

战斗记录

遇上它们的话，绝不可背向它们。

因为猎人会视逃走的家伙为猎物，从来没有一个士兵可以逃离它们安全地回来。

在这个世界中，战斗是一切的基础。

速龙是这个世界中最多的肉食恐龙，每个地区都有各自的群体在生活。虽然在行动力及耐久力上有所差异，但高速是它们的共同点。

笨重的武器及难以运用的武器最好还是不要使用了。

此外，间中总部会收到在森林内遇上蓝色速龙的报告。它们在攻击力、耐久力方面都可称得上是"超速龙"。若有自认为猎人的强者，希望可以把它们找出来。

翼手龙Pteranodon　（プテラノドン）

DATA

名字的含义："没有牙齿的翅膀"

身长：3.0m

身高：6.0m

观察记录

一种以鱼类为主要食物的在湖畔聚集的翼龙。

它们会一边在上空盘旋一边等待湖面出现鱼影，然后迅速精确地俯冲下去。

此外，它们的食物并不仅限于鱼类，陆上的小动物及人类等哺乳动物也是它们的猎物。

最近，在湖上被追击的一群便组合在一起，向设施附近的人类袭击。

当它们在上空盘旋时要狙击它们是很困难的，因为它们的飞行速度比想像中还要快。在收拾猎物之前，它们会先有数只威吓般包围过来，攻击的机会就只有这一刹那的时间。

值得注意的是这些家伙们的装甲意想不到的厚。

此外，由于它们会集体来袭，若只顾着看一只的话，其它家伙便会趁机袭击。为了避免这种情形，有必要慎重地选择武器。

尖嘴龙Oviraptor　（オビラプトル）

DATA

名字的含义："偷蛋贼"

身长：2.5m

身高：1.3m

观察记录

来到这个世界后，遇上各式各样的恐龙，首次有"应该可以战胜的家伙"。

不过，这实在是太乐观了。那些家伙拥有两种强劲的武器："嘴"和"毒"。

"偷蛋贼"这个名字，似乎是基于错误的传闻而取的。不过，实际上那尖锐的嘴巴的确可击开坚硬的蛋壳，而且它们还有护身用的酸性毒液，实在是攻守兼备的强敌。

战斗记录

和这些家伙交手时，是不可以停下来的。它们放出毒液还跳起踢向你。总之最好的应付之策就是一边移动一边攻击。

另外，这些家伙们虽小却也不好惹。小巧乱窜已经够麻烦了，要是成群地来袭，能与其对抗的相信只会是一些轻巧而连射性能高的武器。

异龙Allosaurus　（アロサウルス）

DATA

名字的含义："奇妙的蜥蜴"

身长：8.5m

身高：3.0m

观察记录

遇上它的人，一定会因为它那敏捷的行动而感到极大的威胁。

超过8m的巨大身躯竟然可以轻易跳过2m高的障碍物，转眼便将猎物的逃生之路封死。那种恐怖感实在是压倒性的。

它们的目标不单只是草食恐龙，也包括小型的肉食恐龙在内，所以在速龙聚居的地区有必要提防它们。

由于曾有人目击它们数只一起狩猎，因此它们的数量一定非常的多。

战斗记录

它们面对敌人时，必定会采取正面的位置。

这是因为它们对其头部的装甲有相当强的自信。而实际上，对它们头部的攻击真的不能说是有效的。

聪明的做法是想尽办法绕到它们旁边向它们的腹部开火。

不过，因为它们是敏捷的家伙，说不定无法轻易地绕过去，在这种时候，大概就只能依赖有威力的武器了。

长颈龙Plesiosaurus　（プレシオサウルス）

DATA

名字的含义："与蜥蜴相近之物"

身长 17.0m

身高：3.0m

观察记录

我们的生命线，第三能源炉是位于湖底的。

整备兵们为了检查而来到湖底，但他们有一半以上都没有回来。因为他们成了那巨大动物的食物。

那家伙是肉食的爬虫类。

它们虽然会在湖上伸出那长颈来呼吸，但曾有人目击那时它们向在湖上飞行的翼龙攻击。从那样子来看，那些家伙的长颈是有超乎想像的敏捷度的。

战斗记录

当它们从湖面伸出那长颈来袭击的时候，最好能向它们的头部集中攻击。那些家伙们会以其长颈扰乱猎物后再拖入湖中。

此外，若不幸在水中遇上那些家伙时，最好明白除爆炸系的重型武器以外是无法与之对抗的。那巨大的身躯在游泳时，水流也会乱起来。最聪明的办法是避免与它们交战。

其他的恐龙资料及游戏中的专有名词解说将在下期刊登。

感谢深圳"华城新机地"游戏专卖店友情提供软（硬）件支持　(0755) 2286364

文：慕容非

DRAGON QUEST VII
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

勇者斗恶龙VII

PS	ENIX	RPG	1人玩
	2000年8月26日发售		需1 格记忆格
CD-ROMX2	对应振动手柄、POCKET STATION		

勇者的心得

1、任何时候不可以因为知道攻略要点就忽视了与人们对话的工作。
2、每到一个村庄要砸掉所有罐子，打开所有抽屉、衣柜和宝箱，虽然很丢人，但这是勇者的责任。
3、所有重要道具放到口袋里，不然会发生离队队员携带贵重物品擅自离开之恶劣事件，造成不良后果。（隐藏bug?）
4、每多杀一只怪物便是减少一份邪恶的力量，所以练级是天经地义的，要紧记这一点。
5、不可携带大量现金，一有机会便应当存入银行。
6、初期的からくり兵のアジト（过去），后期的さらなる异世界の洞窟都是好地方，应该经常去逛。
7、つるぎのまい这招对付魔王比较好用。
8、轻易不要进赌场。
9、本心得解释权属于勇者慕容。

一
エンゴウ

二
ルーメンの町

三
リートルード

四
マーディラス

五
グリンフレーク

传送之间

十
ウツドパルナ

十一
レブレサツク

十二
砂漠地带

十三
クレージユの村

十四
ハーメリア

六
オルフイー

七
プロビナの村

八
ユバールの村

九
圣风の谷

入口

十五
ダイアラツク

十六
フオーリツシユ

十七
ダーマの神殿

十八
コスタール

宝珍石板全攻略

关于石板的取得我已经在流程中注明，请大家密切注意每个地点的盗宝日记。为了便于检索，特地把石板的资料整理了一下，请与所附地图对照使用。

赤の石板

一、エンゴウ

东の塔宝箱中

矿山采掘场(现在)B7F北面部屋中

グランエスタード城B2F隐藏部屋

二、ルーメン

山奥の塔（过去）1F宝箱中

山奥の塔（过去）BOSS"ギガミュータント"打倒后得到

沙漠の城（过去）B2F宝箱中

三、リートルード

クレージュの村（过去）BOSS"ウルフデビル"打倒后，和村里的农夫对话

クレージュの村（现在）ブルジオの别庄B1F宝箱中

神木（现在）树根边上

四、マーディラス

ハーメリア（现在）地下宝物库宝箱中

世界一高い塔的宝箱中

海底神殿（现在）宝箱中

五、グリンフレーク

からくり兵アジト的宝箱中

フォーリッシュ（过去）西にある小部屋的宝箱中

フォーリッシュ（现在）エリー事件结束后与アルマン对话

禁断の地（现在）北西部屋中的宝箱中

绿の石板

六、オルフィ

东の塔（过去）守门的"ゴーレム"打倒后得到

ウッドパルナ（现在）西面人家中的桌上

炎の山（现在）宝箱中

移民の町石柱脚下

七、プロビナ

リートルード（现在）医者家BIF宝箱中

バロックの塔（现在）5F宝箱中

山奥の塔（过去）最上层老乐师处

ハーメリア（过去）地下宝物库宝箱中

八、ユバール

オルフィー（现在）道具屋2F宝箱中

フォロッド城（现在）地下牢宝箱中

グリンフレーク西の洞窟（过去）宝箱中

グリンフレーク西の洞窟（过去）最深部

グリンフレーク（现在）小屋中央处

九、圣风の谷

プロビナ山（现在）山顶教会宝箱中

ルーメン(过去)ルーメンの洞窟打倒ヘルバオム

ユバール（现在）アイラ加入后

マーディラス大神殿（现在）事件结束后

黄の石板

十、ウッドパルナ

禁断の地入口

禁断の地黄の台座处

フィッシュベル打渔归来后自父亲ボルカノ处得到

十一、レブレサック

ブルジオ本邸（现在）宝箱中

ルーメルン（过去）半路上的特殊地点

プロビナ山（现在）宝箱中

圣风の谷リファ族神殿宝箱中

十二、砂漠

ダイアラック（过去）小孩出现的地道中

メモリアリーフ大豪邸宝箱中

神の祭坛途中的洞窟一宝箱中

ダーマ神殿（现在）B1F宝箱中

山贼のアジト"さんぞくのカシラ"打倒后

十三、クレージュ

ダーマ神殿（过去）BiF宝箱中

砂漠の民の村（过去）（魔王像事件结束后）地下贮藏库的宝箱中

砂漠の民の村（现在）中央巨大的壶中

十四、ハーメリア

バロックの塔（现在）宝箱中

时の狭间の洞窟BOSS"タイムマスター"打倒后

ふきだまりの町（过去）进入村庄即可看到

遗迹发掘现场（现在）地道中

青の石板

十五、ダイアラック

炎の山（过去）BOSS"炎の巨人"打倒

炎の山（过去）事件结束后パミラ处

十六、フォーリッシュ

神の山（过去）宝箱中

神の山（过去）宝箱中

神の山（现在）石棺中的人那里

十七、ダーマ

ユバール（过去）帐篷中的宝箱里

グランエスタード城（和姬法分别后）国王处

遗迹发掘现场的井中

十八、コスタール

大地の圣灵像（现在）5F宝箱中

圣风の谷リファ族の神殿（现在）宝箱中

レブレザック（现在）宝箱中

问号の石板

接近尾声时到グランエスタード城下町的井中获得"破裂石板"，再到地下的一个空宝箱将碎石板放进去，存盘，ending结束后loading，再开宝箱可得。

珊瑚的洞窟（过去）和二人来回跑的人讲话可得（换碟后）。

收集100枚纪念章去换。

最后洞窟：使用水のアミュレット，进入迷宫。

コスタール教会（现在）：神父桌子底下。

珊瑚的洞窟(现在)：完成鱼人的委托。(找海底王)

コスタール（现在）：赌场的兑换品（2000コイン）。

大灯塔(过去)：打倒boss"バリクナジァ"。

暗のドラゴン之塔（现在）：底层。

コスタール（过去）：推动书架，屋后的宝箱。

ホビット族的洞窟（过去）的宝箱中（点亮大灯塔之后）

珊瑚的洞窟中的宝箱。

ハーメリア北方的小祠堂。

20回以内将神打倒，总共有三块石板。

移民之村发展到极限后，和全部的人讲话后，村中宝箱就会有一块。

问号石板共17块。

攻略透解

系统

方向键	移动
○键	显示基本菜单、决定
△键	谈话、调查、扔东西
□键	改变视点、一次关闭所有窗口
×键	取消之前操作
L1 键	视点逆时针转
L2 键	视点逆时针转 45 度
R1 键	视点顺时针转
R2 键	视点顺时针转 45 度

基本菜单

はなす	谈话
じゅもん	咒文
どうぐ	道具
しらべる	调查
つよさ	能力
さくせん	策略

战斗菜单

こうげき	直接攻击
じゅもん	咏唱咒文
ぼうぎょ	防御
とくぎ	使用特技
どうぐ	使用道具
そうび	更换装备
はなす	与角色谈话
さくせん	改变作战策略
にげる	逃走

作战策略

ガンガンいこうぜ	全力以赴，拼命使出最强的攻击，MP 消耗极快。
ばッチリがんばれ	攻守并重，会使用辅助咒文辅助队伍攻击。
いのちだいじに	时刻准备着补充体力，或以辅助咒文援助队伍。
じゅうもんつかうな	保存 MP，在战斗中不使用任何魔法。
おれにまかせろ	以主角为主展开战斗，其他人会辅助主角。
めいれいさせろ	所有角色的指令交由玩家决定。

状态界面

ちから	力量，影响攻击力
すばやさ	速度，影响角色行动的先后次序
みのまもり	体力，影响防御力
かしこさ	智慧，影响咒文的防御力和攻击力
かつこよさ	魅力
さいだい HP	最大 HP
さいだい MP	最大 MP
こうげき力	攻击力（基本数值与武具共同影响）
しゅび力	防御力（基本数值与武具共同影响）

神父的话

おいのりをする	记录。
おつげをきく	看看离下一次升级还需要多少经验值。
いきかえらせる	让在冒险之中死去的同伙复活，当然是要收费。
どうのちりょう	解毒，要收费。
のろいをとく	解除诅咒，要收费。

系统附加篇

各地的宝箱、瓶罐中可以得到名为“ちいさなメダル”的东西，得到后交给ハーメリア西面城堡中的勋章王，依据枚数可以换得相应的物品。

小勋章

枚数	交换的道具
45	どくばり
50	てんばつの杖
58	メガンテのうでわ
65	きせきのつるぎ
75	まものせいそく图
83	けんじゃの石
90	メタルキングのたて
95	ふしぎなボレロ
100	ふしぎな石板?
105	グリンガムのムチ
110	プラチナキングの心

怪物公园

并不是捉到怪物就可以的，一定要有适合该怪物的生态环境才可以养活它，而各种生态环境就需要在世界各地取得设计图才可以建立。

具体的取得地点请仔细阅读流程中的盗宝日记。

移民

ダイアラック的事件结束后，就可以在世界各地寻找愿意移民的人了，随着人数的增加，这个以你名字命名的村子也会越来越繁荣。还可以同朋友交换自己的居民。(《怪兽农场》人类版？)

移民の村发展后得到的宝物

人数	宝物
1 人～4 人	3G、ちいさなメダル
5 人～9 人	ちいさなメダル
10 人～14 人	皮のぼうし、皮のこしまき
15 人～19 人	7G、23G、毛皮のフード、命のきのみ、ちいさなメダル、恶魔のツボ
20 人～24 人	6G、かいがらぼうし、ちょうネクタイ、ちからのたね、ちいさなメダル、恶魔のツボ
25 人～34 人	あみタイツ、ちいさなメダル、ツボック
35 人以上	たびびとの服、パンドラボックス、王家のよろい、ふしぎな石板?、ちいさなメダル

移民所在地点：

宿屋：

グランエスタード城、ウッドパルナ、ハーメリア、エンゴウ、ハーメリア西小屋、フォーリッシュ、プロビナ、ルーメルン、マーディラス、レブレザック、メザレ、クレージュ、圣风の谷

其他：

フォーリッシュ教会、メモリアリーフ（山道小屋）、メモリアリーフ西小屋、マーディラス城内、旅の宿（ダーマ地方）、ダーマ神殿、圣风の谷、リファ族神殿、メザレ教会、コスタール休憩所、コスタール防具屋地下、マーディラス神殿内大神官墓前、さらなる异世界

（起名字……）

フィッシュベルの村（鱼铃村）

睡觉→将“アンチョビサンド”送给父亲→从船舱里把マリベル找出→到マリベル家→出门遇见士兵→マリベル加入→出村

盗宝日记

10G　110G　皮のぼうし　3G　やくそう×4　まもりのたね　4G　どくけし草　アミットせんべい　5G　2G　ヘアバンド　2G　1G

グランエスタード城

见国王

盗宝日记

かしこさのたね　ひのきのぼう　1G　5G　アミットまんじゅう

フィッシュベル

与妈妈说话→与港口男子说话得到キーファ消息→村北的遗迹→使用“王家の古文书”→回村

グランエスタード城

ホンダラ的屋后地道将“王家の古文书”交给学者→自井中得到“しんじゅ玉”（或者在ホンダラ床前得到“ホットストーン”）→遗迹石像前使用“しんじゅ玉”→キーファ房间→キーファ加入→地下道学者处

遗迹

调查石像→有石像移动点火的房间使右方石像移动后踩机关→得到“圣者のかぶと”→

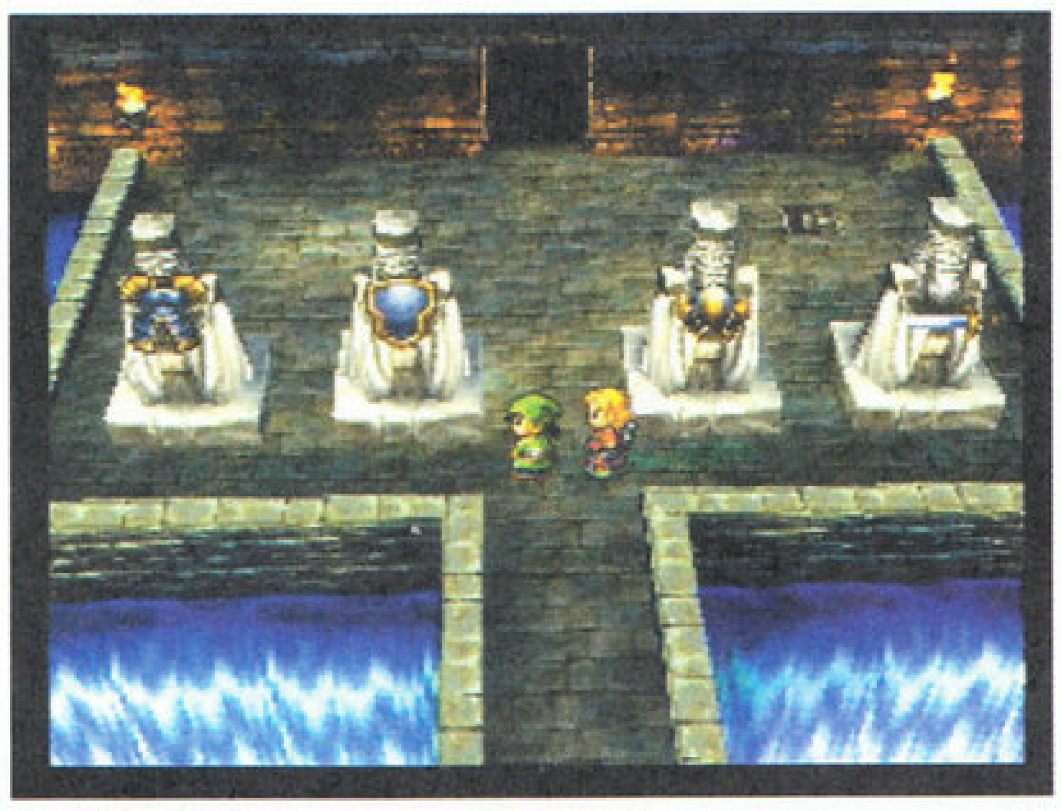
调查狮子像得到“古代のカギ”→无限通道处“左右左左”通过→瀑布前搬动珠子乘木筏向下得到“圣者のけん”和“圣者のたて”→有石像的房间推石像（台座自左至右标为1、2、3、4，石像是中、下、下、上）→得到“圣者のよろい”→四圣像处从左至右放置“圣者のよろい”、“圣者のたて”、“圣者のかぶと”、“圣者のけん”→用火把点燃石像手中的火炬→照提示点燃地上火炬→把“ふしぎな石板黄”嵌入台座→回村→父亲处得到“ふしぎな石板黄”→进城找到キーファ→マリベル加入→なぞの神殿

盗宝日记

10G　命の木の实　ふしぎな石板黄×2　ふしぎなちず　圣者のかぶと　圣者のけん　圣者のかぶと　圣者のよろい　古代のカギ

なぞの神殿

使用“ふしぎな石板黄”



ウッドパルナ

与怪物作战→ウッドパルナ村→パトリックの家→受委托去矿坑找绿宝石

盗宝日记

15G

矿石采掘场

把相同颜色宝石靠拢使其消失→最底层得到“绿色の宝玉”→得到“木の人形”

盗宝日记

ちからのたね　40G　绿色の宝玉　木の人形

东の塔

打倒守门怪物→打倒チョッキンガー→打倒マチルダ（选择にげる）

盗宝日记

やくそう　ブロンズナイフ　ふしぎな石板绿　皮のたて　5G　80G

ウッドパルナ～出会いの森

与パトリック对话→来时的森林→把“木の人形”交给パトリック→传送回原来世界

フィッシュベル

和妈妈说话→グランエスタード城→叔父ホンダラ处得到“すごい圣水”→地下学者处找到キーファ→回村去海边洞窟→搬开石板→乘船

ウッドパルナ

和湖边的人说话。

盗宝日记

すばやさのたね　どくけし草　皮のぼうし　やくそう　25G　ふしぎな石板绿

矿石采掘场

找到石板就可以。

盗宝日记

13G　どくけし草　ふしぎなきのみ　ふしぎな石板赤

グランエスター城

从占卜者下方的房间找到老人→乘木筏→调查书柜得到石板→神殿

盗宝日记

すばやさのたね　ふしぎな石板赤

エンゴウの村

与长老说话→睡觉→与パミラ说话→进屋

找パミラ说话→睡觉→去角落点燃火把→向火山出发

盗宝日记

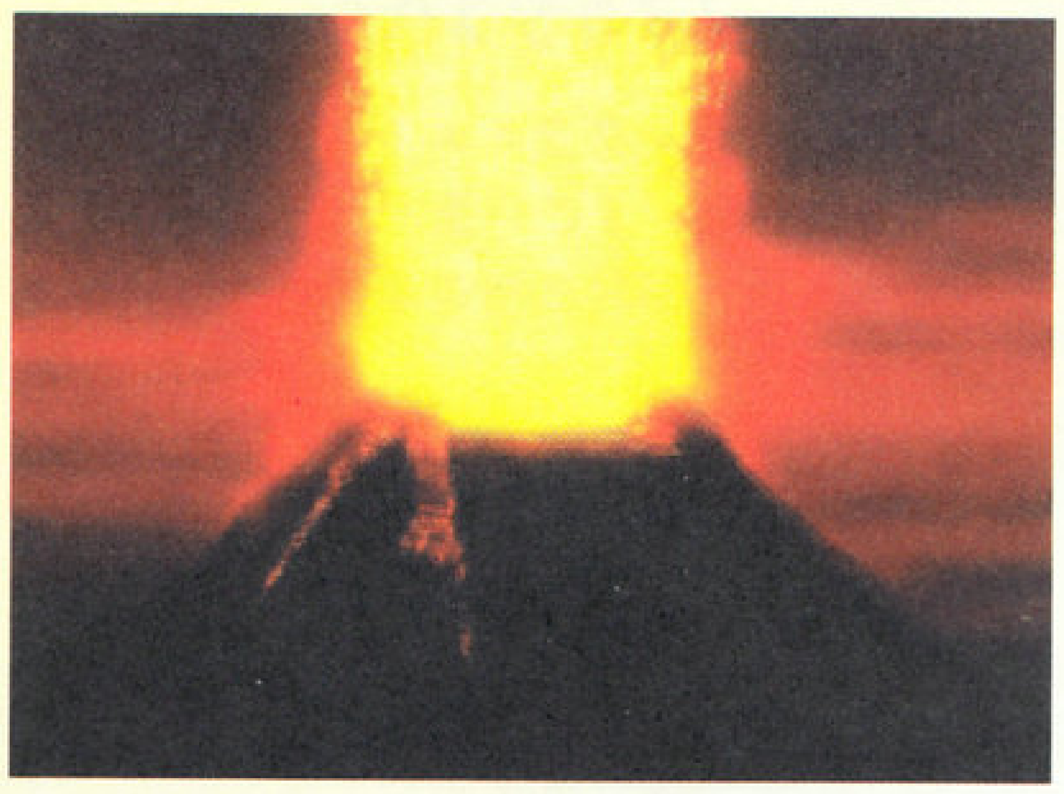
布の服　どくけし草　命のきのみ

炎の山

打倒"炎の巨人"→使用"すごい圣水"

盗宝日记

やくそう　まもりのたね　せいなるナイフ　どくけし草　110G　ちからのたね　ふしぎな石板青



グランエスタード城～フィッシュベル

见国王→回村→海边洞窟乘船→火山岛

エンゴウの村

与村民说话。

盗宝日记

ステテコパンツ　7G　ただの布きれ　どくけし草　まほうのせいすい　ちいさなメダル

炎の山

在火山最深处得到石板。

盗宝日记

やくそう　80G　350G　60G　どくけし草　ふしぎな石板绿

なぞの神殿

使用"ふしぎな石板青"

ダイアラック

与老人说话得到"天使のなみだ"→睡觉→与石像对话→进入有人站在门口的房子→调查书柜→睡觉→树丛里调查找到基地入口→最高处使用"天使のなみだ"→"ヨゼフ"加入→与老人说话→进入新地道→回原来世界

盗宝日记

天使のなみだ　ふしぎな石板黄　皮のぼうし　布の服　7G　10G　やくそう　5G

ダイアラック（现实）

与老人说话→到移民之村

盗宝日记

ふしぎな石板绿

なぞの神殿

使用"ふしぎな石板绿"

オルフィー

找到被锁住的少年→回原来世界海边小屋找能听懂兽语的木匠→再回オルフィー找少年→找所有动物说话→去神の山

盗宝日记

5G 5G　どくけし草　うまのふん　ちいさなメダル　やくそう　ふしぎな石板绿

神の山

这里不能使用魔法！准备足够的药草吧。打倒BOSS"デス・アミーゴ"。

盗宝日记

120G　ふしぎな石板青×2

オルフィー～神の山（现实）

长老家换小猪服→玩游戏（别紧张，必胜）→得到怪兽图鉴"モンスターずかん"→神の山与棺中人说话

盗宝日记

布のふく　15G　まもりのたね　30G　石のキバ　ちいさなメダルうさみみバンド　ふしぎな石板青

なぞの神殿

使用"ふしぎな石板青"

フォーリッシュ

在村里打听消息→进城参加佣兵试→见国王→开会→西方ゼボットの家→回城见队长→再到ゼボットの家

盗宝日记

10G　皮のよろい　ちいさなメダル　ふしぎな石板赤　ちからのたね　15G　やくそう　皮のたて　かいがらぼうし　とがったホネ　ブロンズナイフ　2G　うろこのよろい　ちからのたね

からくり兵のアジト

初期经验值最高的地方！

连续打倒强敌"マシンマスター"和"デスマシーン"→回フォロッド城

盗宝日记

ひとくいばこ　250G　100G　ふしぎな石板赤　ちからのたね　鉄のたて

フォーリッシュ～からくり兵のアジト（现实）

フォロッド城见国王→ゼボットの家→回城→地牢见アルマン→去フォーリッシュ找アルマン的孙女打听零件下落→在水池边的桶下调查得到零件"からくりパーツ"→把零件交给アルマン→救エリー→去アルマン家

盗宝日记

（フォーリッシュの村）　あみタイツ　ちいさなメダル　あくまのつぼ　21G

（フォロッド城）　うろこのよろい　きぞくの服　ちいさなメダル　5G　2G　ふしぎな石板绿　5G　やくそう

（ゼボットの家）　ヘアバンド　ふしぎな石板赤　ちいさなメダル

（からくり兵のアジト）　ひとくいばこ　ちからのたね　ちいさなメダル　あくまのつぼ　鉄のつめ

なぞの神殿

使用"ふしぎな石板赤"

グリンフレーク

花园左边房顶打倒"あめふらし"→原地使用"天使のなみだ"→答应帮助ペペ→在村里找イワン和リンダ说话→分别在道具屋、ペペ家再次找两人→去エンゴウ村（过去）寻找パミラ→得到"パミラのひやく"→对ペペ使用"パミラのひやく"→向村民打听商人和石板的消息

盗宝日记

うさみみバンド　3G　たびびと服 木のぼうし　はでな服　パミラのひやく

沼地の洞窟

打倒"おどる宝石"和"どうくつまじん"

盗宝日记

ふしぎな石板绿　50G　ちいさなメダル ふしぎな石板绿

グリンフレーク（现实）

到处砸罐子找宝就可以。

盗宝日记

（ハーブ园メモリアリーフ）　スライムピアス　250 G　5 G　ふしぎな石板黄　ガーターベルト

（修道院（へいく道））　ちいさなメダル 100G　とんがりぼうし　うまのふん　键のかかった宝箱　毛皮のフード

（グリンフレーク）　ふしぎな石板绿

（西の小屋）　ちいさなメダル

なぞの神殿

使用"ふしぎな石板绿"

ユバールの村

和所有村民对话

盗宝日记

皮のぼうし　20G　ちいさなメダル　13 G　まもりのたね　5 G

山脉の洞窟～湖の洞窟

在有分歧路线时选择没有宝箱的方向→调查石板→向水退的方向前进→调查祭坛前的墙上石板→得到乐器和衣服→仪式失败→取回"大地の铃"♪

盗宝日记

すばやさのたね　毛皮のマント　5G　15G 20G　やくそう　3G　かしこさのたね　ふしぎなきのみ　いのりのゆびわ　ふしぎな石板黄 15G　まもりのたね　ちいさなメダル

グランエスタード城

见国王→得到石板→化石发掘现场

盗宝日记

ふしぎな石板青

化石发掘现场

找石板

盗宝日记

17G　ふしぎな石板青　ちいさなメダル

なぞの神殿

使用"ふしぎな石板青"

旅の宿

赌场首次出现，亦可以改名字。
打听到ダーマの神殿的消息。

盗宝日记

15G　すばやさのたね　あくまのしょ　键のかかった宝箱×2（铁のたて　ウサギのしっぽ）

ダーマの神殿～ふきだまりの村

转职→落入陷阱（现在所有魔法特技都没有了）→搜集情报→与スイフー三人作战→得到"奇迹の石"

道具屋买到とうぞくのカギ。

盗宝日记

ちからのたね　50G　键のかかった宝箱（いのりのゆびわ）　130G　とがったホネ　うまのふん×2　やくそう×3　3G　どくけし草×2　5G　ちいさなメダル×2　20G　30G　命のきのみ　とんがりぼうし　せかいじゅの叶 奇迹の石

西の洞窟

被"イノップ"和"ゴンズ"打倒→回ふきだまりの村→在地下酒场找到男孩ネリス→再闯西の洞窟

山肌の集落

与カシム去救大神官

盗宝日记

皮のよろい　どくけし草　とんがりぼうし　35G　ちいさなメダル

牢狱へ续く洞窟

注意转换视角寻找通道→最深处推下石块砸破水晶球→救出フォズ神官→打倒"イノップ"和"ゴンズ"→回山肌の集落→得到"ダーマのカギ"→打开洞窟里右边的门→与"マンイーター"作战

盗宝日记

まもりのたね　くさりがま　ちいさなメダル×2　ちからのたね　うまのふん　铁のたて　ふしぎなきのみ　せかいじゅの叶　50 G

神殿への地下道～ダ－マの神殿

B3 得回魔法和特技→到决斗场

盗宝日记

あくまのつぼ×2 どくけし草×2 やくそう×2 ちいさなメダル まもりのたね うまのふん×2 ちからのたね 100G せかいじゅの キトンシールド すばやさのたね 350 G

决斗场～ダ－マの神殿

找ネリス→参加决斗赛→获胜→打倒〝アントリア〞

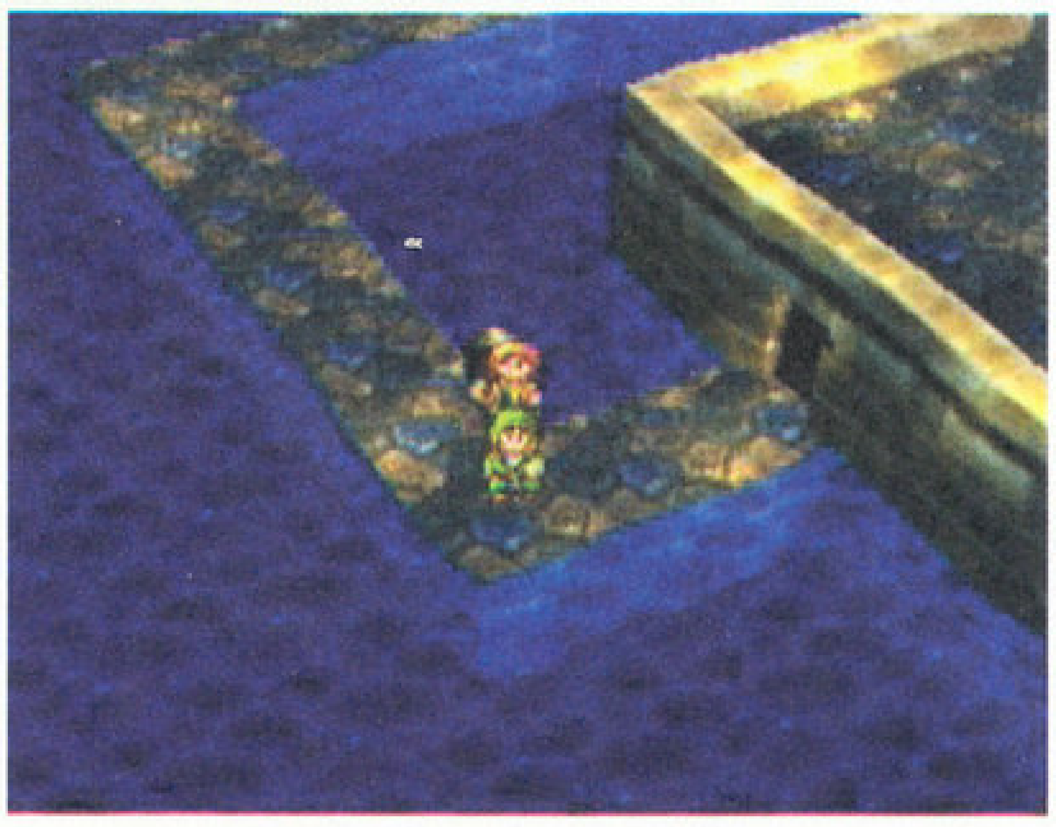
从此可以转职。

盗宝日记

30 G うろこのよろい 7G やくそう ふしぎな石板黄命のきのみ ちいさなメダル ふしぎなきのみ

ダ－マの神殿（现实）

（神殿下方的空地是山贼的陷阱）打败山贼→再回去调查地上的山贼→追着他到左边的山洞（速度要快，不然进不了门）→打倒〝さんぞくのカシラ〞→得到石板



盗宝日记

在旅の宿打听到メザレ的消息。

（ダーマの神殿） きぬのローブ 5G ふしぎな石板黄 ちいさなメダル

（旅の宿） まほうのせいすい まもりのたね てつかめん

（山贼のアジト） 布の服 うまのふん さんぞくのカギ 鉄のたて 鉄のやり ちいさなメダル ふしぎな石板黄

メザレ

酒场打听消息→见ニコル→在树丛中找到ニコル→得到魔法飞毯〝魔法のじゅうたん〞

盗宝日记

たびびとの服 命の石 やくそう ホイミスライムの心 ちいさなメダル 6G 7G ふしぎな石板黄 魔法のじゅうたん

なぞの神殿

使用〝ふしぎな石板黄〞

沙漠地带

沙漠之城→地下墓场见到ハディート→沙漠の民の村→在村长家睡觉→回沙漠之城→地下打倒〝ボーンライダー〞→回村找村长→得到〝さばくのお守り〞→最西方河边见到ハディート→回现实世界→化石发掘现场找学者→得到〝古代の化石〞→回沙漠→把化石给村长看→到河边

盗宝日记

きぬのローブ まもりのたね ちいさなメダル やくそう さばくのお守り ふしぎな石板黄 皮のムチ

魔王像

石板前使用〝さばくのお守り〞→依次搬动〝狮〞、〝龟〞、〝鹰〞、〝蛇〞到门里→得到〝黑いカギ〞→打倒〝セト〞

盗宝日记

ちからのたね まもりのたね ひとくいばこ×2 350G ちいさなメダル はやてのリング あくまのつぼ ぎんのむねあて 黑いカギ

砂漠地方（现实）

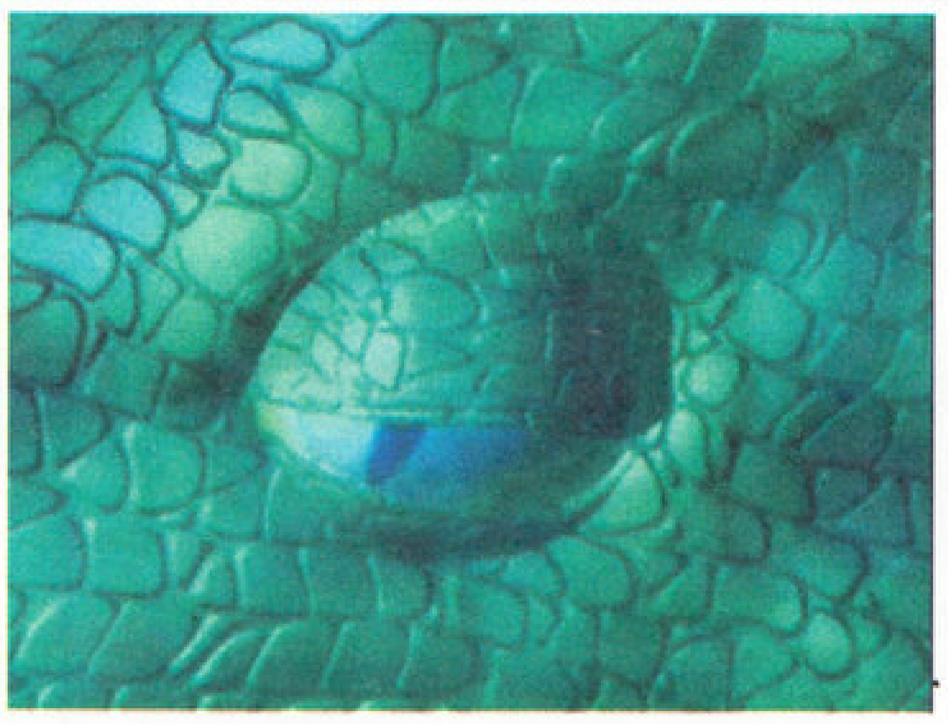
找宝物。

盗宝日记

（おばあさんの家） うつくし草 きぬのローブ

（沙漠の民の村） やくそう おどりこの服 ちいさなメダル 命のきのみ 15G ふしぎなきのみ アミットせんべい ふしぎな石板黄

（沙漠の城） きぞくの服 ぎんのかみかざり シルクのビスチエ



なぞの神殿

使用〝ふしぎな石板黄〞

クレ－ジュの村

与村长说话→北方神木小屋见少女→见村长→见少女

盗宝日记

ちいさなメダル 皮のぼうし 布の服

神木の根っこ～クレ－ジュの村

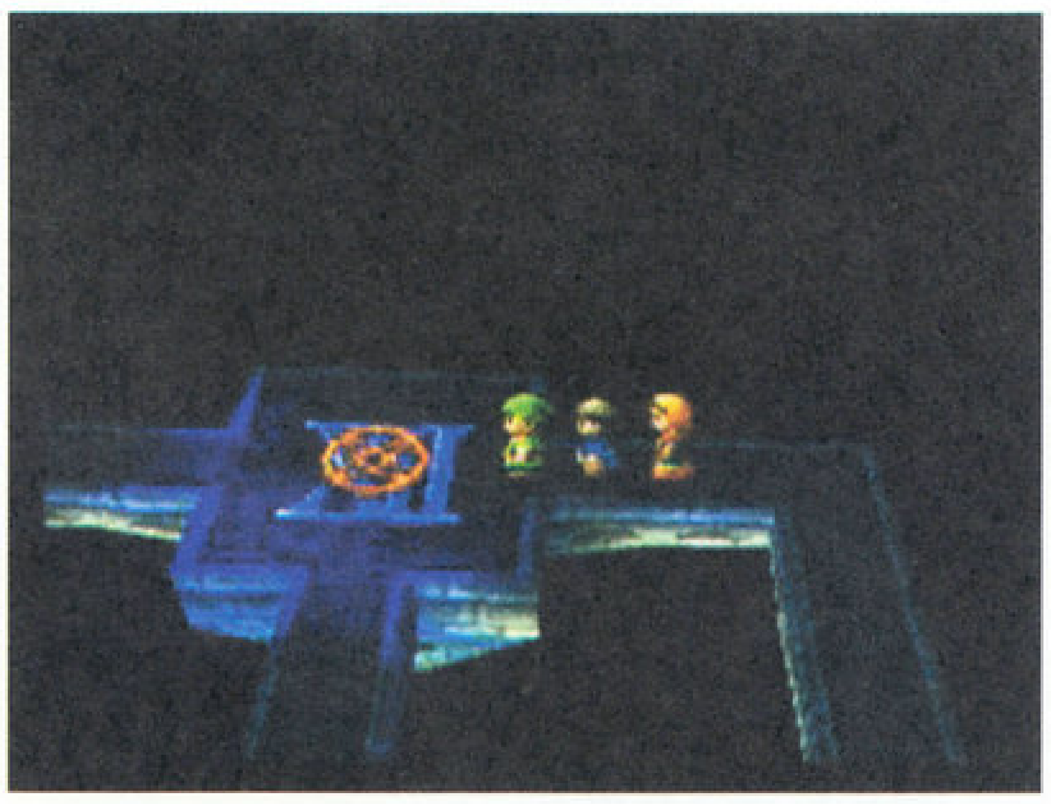
打倒〝あやしい男〞→对村长使用〝神木の朝つゆ〞→对水井使用〝神木の朝つゆ〞→见少女→进入神木根的迷宫→打倒〝いどまじん（赤）〞→对井水使用〝神木の朝つゆ〞→出井打倒〝ウルフデビル〞→村长家→见少女→得到〝しゅくふくの杖〞（战斗中使用可加血，非常好用）

盗宝日记

神木の朝つゆ しゅくふくの杖 ふしぎな石板赤

クレ－ジュ地方（现实）

找宝物。



盗宝日记

（クレージュの村） たびびとの服 ちいさなメダル 13G あくまのしょ 毛皮のフード アミットまんじゅう 5G シルクハット ふしぎなな石板赤 かしこさのたね インテリめがね

（世界树） ふしぎな石板赤

なぞの神殿

使用〝ふしぎな石板赤〞

リ－トル－ド

医院见到エイミ→宿屋睡觉→北方大桥→回村睡觉→北方大桥→东方バロック的研究所→得到〝时计塔のカギ〞→进入时计塔→时间停止→医院地下调查画→进入异空间

盗宝日记

（リートルードの村） やくそう×3 たびびとの服 ちいさなメダル シルクハット ふしぎなきのみとんがりぼうし命の石 10G

（桥） 皮のぼうし

（バロックのアトリエ） かしこさのたね 时计塔のカギ

时のはざまの洞窟

自ＸＩＩ（12点）处开始逆时针走完一周→出现传送点→从某高处跳下→打倒"タイムマスター"→得到"时の砂"

盗宝日记

ちいさなメダル あくまのつぼ はやてのリング ひとくいばこ×2 すばやさのたね 350 G まほうのせいすい 时の砂 ふしぎな石板黄

北の桥

对每个人说话→对村长说话→对左方バロック说话→东方バロック的研究所医院→找クリーニ→找エイミ

グリンフレーク（通过桥过去）

找宝物。

盗宝日记

（グリンフレーク） ちいさなメダル×2 まもりのたね 3G 布の服 500G きぬのローブ あみタイツ

（ハーブ园） ぎんのかみかざり ちいさなメダル ちからのたね まもりのたね

（修道院（へ续く道）） ちいさなメダル ちからのゆびわ きぬのローブ

リートルード地方（现实）

东方バロックの塔→推石像到紫色地板上开门→得到石板

医院地下室书柜中得到"エミリアの手纸"→交给研究者

盗宝日记

エミリアの手纸 ちいさなメダル×2 インテリめがね

（リートルードの村） おしゃれなバンダナ 5G とんがりぼうし やくそう×2 ふしぎな石板绿 せいすい キメラのつばさ はでな服

（バロックの塔） ちょうネクタイ きぬのタキシード ちいさなメダル ふしぎな石板黄 ふしぎな石板绿 かしこさのたね

ダーマ地方（过去）

村里用钥匙打开银行宝箱取得石板

盗宝日记

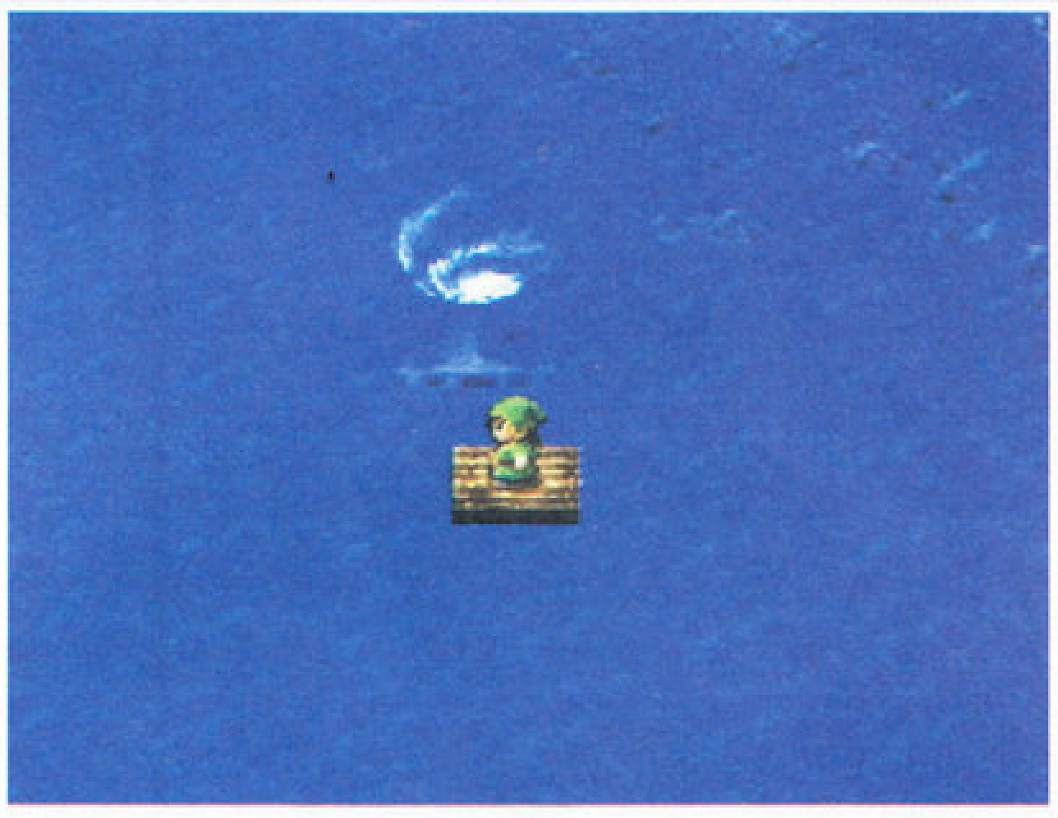
ふしぎな石板黄 ちからのたね

化石发掘现场

对男子使用"手纸とお金"

盗宝日记

ちいさなメダル ふしぎな石板黄



なぞの神殿

使用"ふしぎな石板黄"

アボンの村（地方）～地下トンネル

在村长家睡觉→通过地道向南到フズの村→打听老乐师→睡觉→ハーメリア→遇见老乐师→睡觉→进入传送点

盗宝日记

（アボン） やくそう ちいさなメダル 20 G

（地下トンネル） ちいさなメダル まんげつ草

（フズの村） 命のきのみ 皮のぼうし どくけし草 ちいさなメダル

（ハーメリア） 30 G ふしぎな石板绿 人鱼の月 （グラコス打倒后）

山奥の塔

最上层见到老乐师→向下层乘木筏→到フズの村打听到海底都市→西南方进入海底都市

盗宝日记

うまのふん 5G まだらくも丝 ふしぎなきのみ

海底都市

调查中间的石碑→打倒"グラコス"（被蹂躏过的慕容劝大家先练好级再去……）→回ハーメリア得到"人鱼の月"

盗宝日记

ちいさなメダル×2 ミミック くさった死体の心 ツボック まんげつ草 さざなみの剑 せかいじゅの叶 命のきのみ

メザレ地方

告诉ニコル"魔法のじゅうたん"是假的（如果你没用过，就先使用一次）→对女佣使用"人鱼の月"→教会后面调查到楼梯（太变态了！掘井熊二我想杀你！）→得到真的"魔法のじゅうたん"→在メザレ村右边神殿里得到石板

盗宝日记

ふしぎな石板绿

オルフィ附近ブルジオ本邸

找宝物。

盗宝日记

まほうのカギ ちいさなメダル シルクハット 120G カメのこうら ふしぎな石板黄

大地の圣灵像

找宝物。

ふしぎな石板青

ハーメリア地方（现实）

与钓鱼的人说话→到アズモフの家接受委

托→山奥の塔地下打倒"キングスライム"(好憨厚)→スラっち加入→最上层打倒"ギガミユータント"→向アズモフ报告→追到塔顶→ハーメリア地下宝物库→得到石板

西方就是著名的勋章王之城,去换宝贝吧。

盗宝日记

(ハーメリア) かしこさのたね ちいさなメダル ふしぎな石板赤 命のきのみ (山奥の塔クリア后)

(山奥の塔) ふしぎな石板赤 ちいさなメダル 50G うまのふん ツボック スライムの心

(海底神殿) ふしぎな石板赤 まもりのルビー アミットまんじゅう ツボック×2 ふしぎなきのみふしぎな石板?

沙漠の地方(过去)

河边见到ハディート→大地の圣灵像→见考古学者→见女王→得到"暗のルビー"→推地下女王寝宫后右边的雕像→得到石板

盗宝日记

(沙漠の城) 金のブレスレット 小さなメダル ふしぎな石板赤 210G

なぞの神殿

使用"ふしぎな石板赤"

ルーメンの村

左上方的井中→正中的房屋→打倒"ボルンガ"→柜中得到"やみの塔のカギ"

盗宝日记

やみの塔のカギ ふしぎな石板黄 ヘアバンド やくそう とんがりぼうし まもりのたね せいすい ちいさなメダル 铁のおのてつかめん

暗のドラゴンの洞窟

打倒"暗のドラゴン"

盗宝日记

ちいさなメダル 120G まどろみの剑 まほうのせいすい

ルーメンの村(现实)~ルーメンの村(过去)

发现这里成为废墟→回到过去

盗宝日记

(モンスターパーク) スライムの服

(ルーメンの村) ちいさなメダル

(暗のドラゴンの塔) ちいさなメダル リップスの心 280G ミミック ふしぎな石板?

ルーメンの洞窟~ルーメンの村

井中的洞窟→打倒"ヘルバオム"→ルーメンの村(现实)→ルーメンの村(过去)→接受委托→打倒"チビィ"→出现大帮怪物→逃入井中→ルーメンの村(现实)→发展怪物公园

盗宝日记

はがねのつるぎ 360G じごくのよろい ふしぎな石板绿

なぞの神殿

使用"ふしぎな石板绿"

プロビア山の洞窟

选"否"进入村子→到山顶教会(左边的山洞入口)→追ラズエル进村

盗宝日记

はなカワセミの心 530 G ひとくいばこ せいすい

プロビナの村

武器屋得到"プラチナソード"→桥→回村→教会→回村→拾到"女神の绘"和"神父のカギ"→对ラズエル使用"女神の绘"→桥→得到"女神像の上半身"和"女神像の下半身"→教会左后方的泉水处→打倒"りゅうき兵"(先支撑几回合)

盗宝日记

まほうのせいすい はがねのつるぎ 命のきのみ まんげつ草 女神像の上半身 女神像の下半身 女神の绘

プロビナ(现实)

找宝物。

盗宝日记

ちいさなメダル 命のきのみ

(洞窟) リップスの心 ふしぎな石板黄 ひとくいばこ

(教会) ふしぎな石板绿 ちいさなメダル

ブルジオ本邸

先和同伴对话→在グランエスタード城打听到"ホッとストーン"的下落→在ブルジオ本邸打听到别庄的消息→依次到别庄找寻→回ブルジオ本邸→找到ブルジオ→ブルジオ加入→勋章王城西的世界最高塔

ホットストーン

世界一高い塔

最上层祭坛使用"ホットストーン"→英雄メルビン加入

盗宝日记

370G しっぷうのバンダナ ちいさなメダル ふしぎな石板赤

なぞの神殿

使用"ふしぎな石板赤"

ラグラース和マーディラス

マーディラス城得到"皇太后の书状"(某处谜题,是自石像处进入,从对面出来,再从侧面进入,另一侧出来,总之画个十字)→通过关所→把"皇太后の书状"交给大神官→接受委托去西の洞窟

盗宝日记

5G まほうのたて とんがりぼうし ちょうネクタイ ふしぎなきのみ エビルバイブル

310G みかわしの服 250G ちからのたね 13G ふしぎなきのみ きれいに光る 水

(大神殿) ふしぎなきのみ まほうのせいすい ちいさなメダル

西の洞窟

瀑布边睡觉→山顶得到"星空の结晶"

星空の结晶 やくそう

大神殿～マーディラス

得到"大神官の书状"→王立魔法研究所→见国王→大神殿→マーディラス城下村打倒"メディルの使い"→王立魔法研究所→去王城途中被"ゼッペル"打倒→和大神官一起到城墙上→打倒"ゼッペル"→见大神官

盗宝日记

大神官の书状　いかずちの杖（把きれいに光る圣水交给男子，最后回去可得到）　ちいさなメダル

フィッシュベル（现实）～ユバール

アミットの家→从爸爸处得知流浪民族消息→西北方的帐篷→和村民对话→追着アイラ到湖边→アイラ加入→回村与爸爸说话→グランエスタード城见国王

盗宝日记

ふしぎな石板绿　小さなメダル　命のきのみ×2　60G　键のかかった宝×2

マーディラス地方（现实）

见グレーテ女王→大神殿→用划十字的方法进入中间的地道→得到魔法"マジャスティス"和石板

盗宝日记

きぬのローブ　かいがらぼうし　ちいさなメダル×2

ミミック　パーティドレス　まもりのたね

ふしぎな石板绿　ちいさなメダル

なぞの神殿

使用"ふしぎな石板绿"

圣风の谷

见族长→答应取回"神の石"

盗宝日记

まものせいそく图　ちいさなメダル　210G　ブーメラン　20G　おなべのフタ

（集落）　まもりのたね

黑云の迷路

在黑暗的迷宫里调查石像→沿着尾巴所指的方向前进→打倒"やみのまじん"→进入神殿

盗宝日记

まほうのせいすい　ちいさなメダル　いかづちの杖　ミミック　せかいじゅの叶

神殿～圣风の谷

找到"神の石"→见族长→寻找フィリア→和フィリア一起去神殿→把"神の石"放回神殿→通过调整转动的墙壁组成一条不漏风的通道，把风引到黑色的女神像处→打倒"ヘルクラウダー"→回圣风の谷

盗宝日记

神の石　命のきのみ　ちいさなメダル　350G　ミミック　キメラの心　まもりのたね

圣风の谷（现实）

找宝物。

盗宝日记

（圣风の谷）　540G　320G　はでな服　シルバートレイ　10G　命のきのみ

（神殿）　ちいさなメダル×2　エビルバイブル×2　ほねつきにく　ふしぎな石板青　命のきのみ　せかいじゅのしずく　ふしぎな石板黄

なぞの神殿

使用"ふしぎな石板黄"

レブレサック

答应宿屋旁男子的要求→出村向南→打倒"フォレストガード"→村长家→墓场见ルカス→ルカス的家→和村民对话→村长家→被村民暴扁

盗宝日记

小さなメダル　ふしぎなきのみ

魔物の岩山

一直向上打倒"ボトク"

盗宝日记

ミミック　ちからのたね　まものせいそく图　ほねつきにく　650G　ちいさなメダル

レブレサック（现实）

见村长→和门口小孩说话→进入储物室→挖到"古びた石碑"

盗宝日记

ふしぎなきのみ　ほねつきにく　ふしぎな石板青（道具屋中）まもりのたね　うさみみバンド

なぞの神殿

使用"ふしぎな石板青"

コスタール

在宿屋和酒场打听消息→教会找老板娘→找国王→宿屋休息→夜里发生事件→找黑衣人说话→睡觉→见国王→接受委托

盗宝日记

ちいさなメダル　かいぞくの服　キャプテンハット

ホビット族の洞窟～コスタール城

见长老→进入右方洞窟→打倒"ガマデウス"→得到"光ゴケ"→回城对怪物使用"光ゴケ"→回现实世界→遗迹入口处石板下通道尽头得到"七色のしずく"→过去世界大灯台

盗宝日记

光ゴケ　ちいさなメダル　ちからのたね　せかいじゅのしずく　まものせいそく图　バイキングメット　ほねつきにく　エビルタートルの心　海なりの杖　ふしぎな石板?（大灯台恢复光明后）

大灯台～コスタール城

顺着脚印走→最上层使用"七色のしずく"→打倒"バリクナジャ"→见国王→得到"コスタール王の亲书"→エンゴウ村（现实）→见村长→得到"圣なる种火"→回大灯台顶使用"圣なる种火"→见国王→得到"水龙の剑"

盗宝日记

（大灯台）　まほうのせいすい　ちいさなメダル　じごくのよろい　ミミック×2　おしゃれなバンダナ　命のきのみ

（コスタール城）　ふしぎな石板?

コスタール地方（现实）

赌场打听到石板情报→在单方向打开的门那里和人说话→防具屋→大灯台→最上层发现防具屋老板→见神父→在赌场用2000枚游戏币（40000圆？）买到石板

现在国王已经住到矮人国的洞窟里去了，

去找他可以得到"特别会员证"。

盗宝日记

ふしぎな石板?

（コスタール） ちいさなメダル アミットせんべい

（大灯台） どくけし草 やくそう×2 せかいじゅのしずく 命のきのみ ちいさなメダル まほうのせいすい ふしぎなきのみ

（コスタール国） 30G ほねつきにく 120G ちいさなメダル アミットまんじゅう 16G うまのふん 50G ピンクパール ちからのたね おしゃれなスーツ ふしぎなきのみ

サンゴの洞窟～天上の神殿（现实）

从メザレ向东北方见到圆房子→对士兵使用"神の石"→进入サンゴの洞窟→在地上的花纹处使用"神の石"→得到"清きころも"→通过圆锥体移动→使用"ふしぎな石板?"

まものせいそく图 ふしぎな石板?

サンゴの洞窟～天上の神殿

使用"神の石"→得到"飞空石"

盗宝日记

飞空石 まものせいそく图

ほこら

ハーメリア东北方的小屋中得到"ふしぎな石板?"

盗宝日记

ふしぎな石板? ちいさなメダル

化石发掘现场の洞窟

进入地道→最深处使用"ふしぎな石板?"

盗宝日记

ちいさなメダル

魔空间の神殿

打倒魔王オルゴ・デミーラ（练段，练段……汗……）

盗宝日记

ミミック

天空の神殿

回家→グランエスタード城见国王→マーディラス→大神殿与女王说话→ユゲールの集落（流浪族）→湖的洞窟→使神复活→回家→和村民说话→和船上的厨师长说话→グランエスタード城见国王

神の城クリ·スタルパレス～フィッシュベル

在城里瞎逛→底层右面有一扇门→找到床后睡觉→见神→回家→マリベル加入→なぞの神殿→进入传送的房间→操纵メルビン

盗宝日记

シルクのビスチェ 命のきのみ ちいさなメダル

コスタール

见到コスタール王取得许可→进入大灯台得到"圣なる种火"

エンゴウ地方

左上方打倒怪物→见村长→见パミラ→炎の山→得到"しゃくねつのカギ"和"もえる水"→最深处使用"もえる水"→打倒"炎のせいれい"→得到"炎のアミュレット"

盗宝日记

炎のアミュレット マグマの杖 ちからのたね せかいじゅのしずく ちいさなメダル

フィッシュベル～マール·デ·ドラゴーン

和妈妈说话→与アミット乘船

盗宝日记

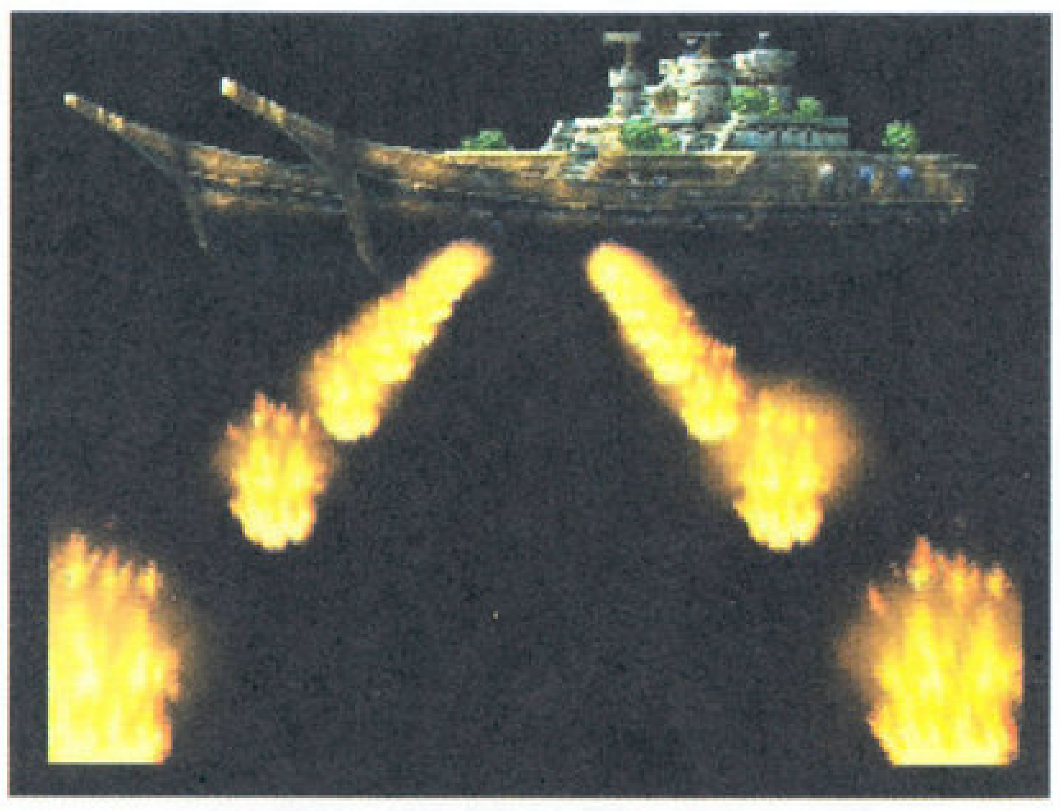
キャプテンハット かいぞくの服×2 アミットせんべいちいさなメダル×2 20G まものせいそく图 ちからのたね

ダーマ附近

只是转职而已。

沙漠地方

见村长→见女王→见村长→サイード加入→与壶中的老人说话→追着老人出村→进入沙地→见村长→见女王→地下神殿→得到"王家のカギ"→回沙漠の村的壶中转移到大地的精灵像→使用"王家のカギ"→调查地上的文字→关闭所有棺木得到"まなざしの宝石"→在人脸前站立片刻进入取得"ルージュの宝石"→最顶上得到"ノーズの宝石"和"ハート型の宝石"→使用"ハート型の宝石"得到"ピアスの宝石"→回老人处→召唤大地精灵→得到"大地のアミュレット"



盗宝日记

王家のカギ まなざしの宝石 大地のアミュレット

（大地の精灵像） ミミックの心 ハート型の宝石→ピアスの宝石 ノーズの宝石 まなざしの宝石 ルージュの宝

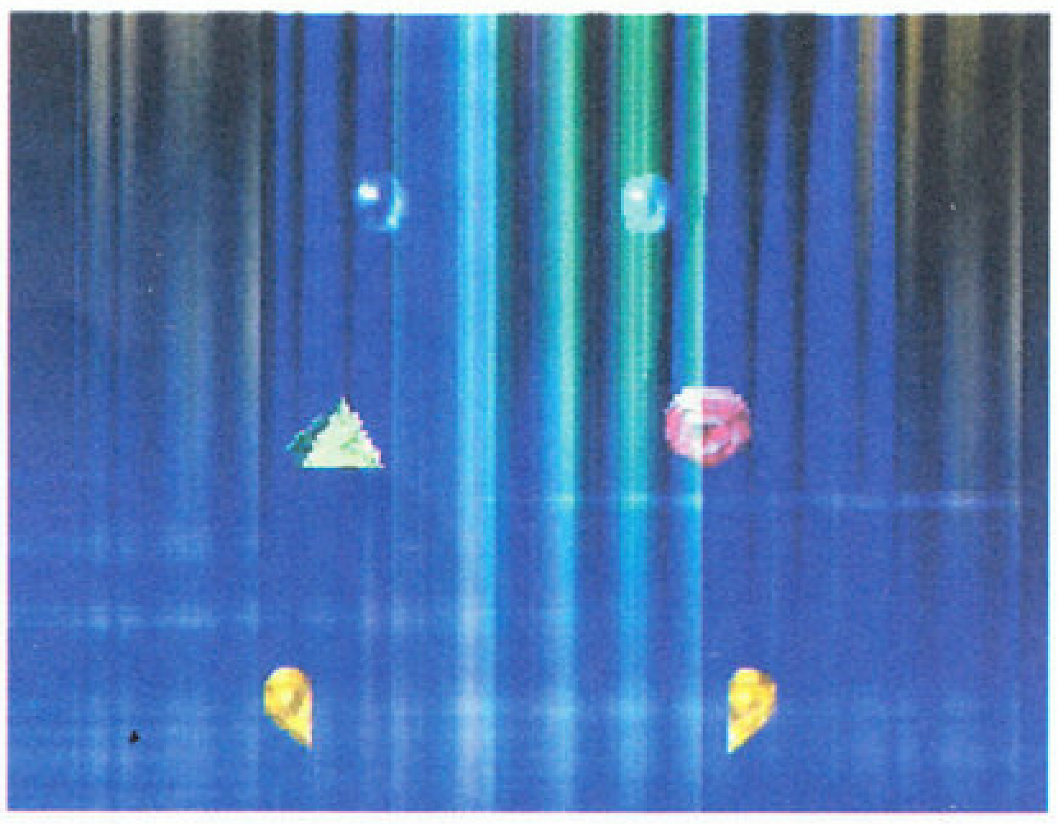
沙漠の城） いのりの指轮

圣风の谷

セファーナ加入→东南方的风の塔

盗宝日记

ぎんのかみかざり 7G



风の塔

最上层乘风到达始祖之村（这里真是非常有创意！）→帮族长收拾房间→和族长说话→得到"封印のほこらのカギ"和"圣风の光球"→进入风の迷宫

盗宝日记

封印のほこらのカギ 圣风の光球

（风の塔） ちいさなメダル きせきのつるぎ やいばのブーメラン ツボック しっぷうのバンダナミミック 1200G すばやさ

のたね　まもりのたね
（天空）　すばやさのたね　ちいさなメダル

风の迷宫

没办法了，只能说大家静下心来慢慢走了，注意关键是从某些洞洞里落到别的地方！

打倒"ネンガル"→得到"风のローブ"→再帮族长收拾房间→得到"风のぼうし"→使用"圣风の光球"→回到地上→在风之神殿对黑色的女神像使用"风のローブ"→得到"风のアミュレット"

盗宝日记

风のローブ　风のぼうし　风のアミュレット　ちいさなメダル　ひかりのドレス

マール・デ・ドラゴーン

得到"水のアミュレット"

盗宝日记

水のアミュレット

海底王の住处

若你在过去的サンゴの洞窟接受鱼人委托的话，现在就可以找海底王要报酬了。

盗宝日记

ふしぎな石板？

魔王の城（クリスタルパレス）

乘坐飞空石进入，从底层侧面的门深入地下（说真的，这个迷宫非常恶心，是真的那种恶心）。被"什么东东"吞吐一番后来到有很多帐篷一样的东东面前，进入最中间的一个。打倒右边的怪蛋，露出隐藏的门。在水池边使用"水、火、土、风"任意一个"アミュレット"都可以见到BOSS，但我还是建议用魔法退出再进入，以取得所有的宝物。

另外，若没有修得ベホマ魔法，千万别去见恶龙，不然勇者就会死得很惨。

隐藏迷宫

なぞの神殿中间的铁门在魔王现身后就可以进入了，里面有两处使用石板的地方。可以进入两个新的地方。其中有大量好东西可以拿，但是见到神之前还要和四大精灵战斗。

なぞの异世界

在20回合内打败神的话，就可以得到问号石板。

盗宝日记

ちからのたね×2　ちいさなメダル（ツボのなか）　エビルバイブル　命のゆびわ　けんじゃの石　ちいさなメダル　ふしぎなぼうし　スライムの服　ちいさなメダル（タルの中）　ツボック×2

さらなる异世界の洞窟

使用新的问号石板就可以进入。

盗宝日记

パンドラボックス×2　女神の指轮　はめつのたて　ツボック　ちいさなメダル（つぼの中）ほねつきにく　やまびこのぼうし

バーサカヘルム　さいごのカギ　ツボック×3　ラーのかがみ　ちいさなメダル×2　パンドラボックス　命のゆびわ　1250G　せかいじゅの叶　なげきのたて　まものせいそく图　フエーゴのかぶと　トルナードのたて　オチュアーノの剑　ガイアーラのよろい　ちいさなメダル　ふしぎな石板？

魔法特技一览表

回复系咒文	MP 消费	效果
ホイミ	2	少量回复一名同伴的 HP
ベホイミ	4	中量回复一名同伴的 HP
ベホマ	6	回复一名同伴的全 HP
ベホマラー	10	中量回复所有同伴的体力
ベホマズン	20	回复所有同伙伴的全 HP
ザオラル	8	令一名同伙伴复活，但不时会失败
ザオリク	15	令一部同伴复活，HP回复到一定值
メガザル	现有全 MP	令一名同伙伴复活，回复至最大HP
キアリー	2	解除一名同伙伴的中毒 状态
キアリク	2	解除所有同伙伴的麻痹状态

回复系特技	MP 消费	效用
せいれいの歌	10	有一半机会令一名同伙伴在下一个回合复活
天使のうたごえ	0	令一名同伴复活，但有时候会失败
ハッスルダンス	0	战斗大量回复同伴的 HP
めいそう	0	大量回复自己的 HP
めざめの歌	0	唤醒被催眠的同伴

攻击系咒文	MP 消费	效果
メラ	2	低级火系咒文，用以攻击一名敌人
メラミ	4	中级火系咒文，用以攻击一名敌人
メラゾーマ	10	高级火系咒文，用以攻击一名敌人
ギラ	4	火系咒文，用以攻击一组敌人
ベキラマ	6	较强的火系咒文，用以攻击一组敌人
ベキラゴン	10	究极级火系咒文，用以攻击一组敌人
ヒャド	3	低级冰系咒文，用以攻击一名敌人
ヒャダルコ	5	中级冰系咒文，用以攻击一组敌人
マヒャド	12	最强冰系咒文，用以攻击全部敌人
バキ	2	真空系咒文，用以攻击一组敌人
バキマ	4	较强力的真空系咒文，用以攻击一组敌人
バギクロス	12	最强真空系咒文，用以攻击一组敌人
ザキ	2	即死咒文，用以攻击一名敌人
ザラキ	4	即死咒文，用以攻击一组敌人
ザラキーマ	8	即死咒文，用以攻击全部敌人
イオ	5	爆炸系咒文，用以攻击全体敌人
イオラ	8	较强力的爆炸系咒文，用以攻击全部敌人
イオラズン	15	最强的爆炸系咒文，用以攻击全体敌人
ライデイン	6	雷击系咒文，用以攻击全体敌人
ギガデイン	15	较强的雷击系咒文，用以攻击全部敌人
ミナデイン	全伙伴各 10	集合队伍力量，召唤落雷攻击一名敌人
メガンテ	1	牺牲自己，攻击全体敌人
コーラルレイン	8	以海啸攻击全体敌人
メイルストロム	12	以海啸集中攻击一组敌人

辅助系咒文	MP 消费	效果
リレミト	8	瞬间逃离洞穴或迷宫
ルーラ	1	回到曾经到达的城市(仅在现实世界有效)
インバス	2	侦察宝箱，红色表示是敌人，蓝色是道具，黄色是金钱
トラマナ	2	避免在毒沼中受伤
トヘロス	4	在一定时间内令比自己弱的敌人不出现
フローミ	2	侦察队伍在迷宫内的状况
レミラーマ	2	探索在画面上的宝物
ニフラム	1	以圣光消灭敌人，对丧尸特别有效
マホトラ	0	吸取一名敌人的 MP
マホテキ	2	吸收受到的咒文攻击为自己的 MP
マジックバリア	3	筑起防御网，增强队伍全体对咒文防御力
マホトーン	3	封印一组敌人使用魔法
マホターン	4	反弹一次敌人的咒文攻击
マホカンタ	4	在一定时间反弹敌人的咒文
マヌーサ	5	以雾扰乱敌人的攻击，降低其速度
ルカニー	3	降低一名敌人的防御力
ルカナン	4	降低一组敌人的防御力
スカラ	2	提高一名同伴的防御力
スクルト	3	提高全体同伴的防御力
ラリホー	3	催眠一组敌人
ラリホーマ	5	催眠一组敌人，成功率较高
メダパニ	5	令一组敌人混乱
フバーハ	3	降低吹雪和喷火受到的伤害，用来对付龙系非常实用
バシルーラ	8	吓走一名敌人，但有机会失败
ドラゴラム	18	化身成龙作出攻击
バイキルト	6	一定时间内攻击力提升为两倍
パルプンテ	20	效果不明
アストロン	2	一定时间内将队伍变为钢铁之身，不受任何攻击伤害

职业	悟得的特技
せんし＋ふなのり	かもめ返し
せんし＋とうぞく	ぬすっと斩り
せんし＋わらわせし	へんてこ斩り
せんし＋ぎんゆうしじん	たたかいの歌
せんし＋おどりこ	つるぎのまい
せんし＋ひつじかい	みねうち
ぶとうか＋とうぞく	きゅうしょ突き
ぶとうか＋まほうつかい	火の息
ぶとうか＋おどりこ	マッスルダンス
ぶとうか＋ひつじかい	マトンアタック
ぶとうか＋わらわせし	しっぺ返し
ぶとうか＋ふなのり	すいめんゲリ
ぶとうか＋ぎんゆうしじん	おたけび
まほうつかい＋ひつじかい	ラリホーマ
まほうつかい＋わらわせし	メダパニ
まほうつかい＋とうぞく	マホトラ
まほうつかい＋おどりこ	マホキテ
まほうつかい＋ぎんゆうしじん	のろいの歌
まほうつかい＋ふなのり	いなずま
そうりょ＋ふなのり	ノアのはこぶね
そうりょ＋ぎんゆうしじん	やすらぎの歌
そうりょ＋ひつじかい	スクルト
そうりょ＋おどりこ	死のおどり
おどりこ＋とうぞく	マホトラ踊り
おどりこ＋ふなのり	船上ダンス
おどりこ＋ひつじかい	ひつじのダンス
おどりこ＋わらわせし	ステテコダンス
とうぞく＋わらわせし	しのび笑い
ぎんゆうしじん＋ひつじかい	ひつじかぞえ歌
ぎんゆうしじん＋わらわせし	コミックソング
ぎんゆうしじん＋ふなのり	さざなみの歌
スーパースター＋けんじゃ	メガザルダンス

攻击系特技	MP 消费	效用
アルテマソード	20	究极的必杀剑，攻击力强劲
石つぶて	0	投石攻击一组敌人
いなずま	0	呼唤落雷攻击全部敌人
いなずま斩り	0	雷之魔法剑
かえん斩り	0	火之魔法剑
かえんの息	0	喷火攻击全部敌人
かがやく息	0	吹雪攻击全部敌人
かまいたち	0	真空龙卷攻击单体敌人
かみつけ	0	召唤野狼乱咬敌人
かもめ返し	0	天空剑，制空力强劲
岩石おとし	0	掷出岩石攻击全体敌人
ギガスラッス	15	究极的必杀剑，可攻击一组敌人
きゅうしょ突き	0	命中必死，失败也有强力的攻击力
グランドクロス	20	风属性的十字斩
ぐんたい呼び	0	召唤死亡军队作出四次攻击
こおりの息	0	喷出冰冻的气流攻击全体敌人
こごえるふぶき	0	喷出冰冻的气流攻击全体敌人
さみだれ剑	0	由左至右地攻击全体敌人
ジゴスパーク	25	召唤地狱中的落雷攻击全部敌人
しっぷう突き	0	以最快的速度攻击
死のおどり	0	令全体敌人即死，成功率低
地ひびき	0	以地震攻击全部敌人，有机会失败
しゃくねつ	0	以灼热的火炎攻击全部敌人
じわれ	0	让敌人堕进龟裂的大地，有机会失败
しんくう斩り	0	真空斩
すてみ	0	舍身攻击，不作出任何防御，但攻击力大增
せいけん突き	0	无视敌人的防御力，给予敌人强达二倍的攻击
ゾンビ斩り	0	丧尸斩
たいあたり	0	以身体撞向敌人，自己也会扣少许 HP
つなみ	0	以洪流攻击全部敌人
つめたい息	0	喷出冰冻的气流攻击全体敌人，攻击力低
つるぎのまい	0	随意找寻目标作出四次攻击
とおぼえ	0	召唤狼群攻击全部敌人
どとうのひつじ	0	召唤羊群攻击全部敌人
とびひざげり	0	跳跃攻击，制空力强
ドラゴン斩り	0	屠龙斩
ぬすっと斩り	0	攻击兼盗取
ばくれつけん	0	连续四击的爆裂拳
はげしい炎	0	喷出火炎攻击全体敌人
はやぶさ斩り	0	攻击力降至 7 成，但会作出两次攻击
ハリケーン	0	召唤旋风攻击一组敌人
ひきさけ	0	召唤狼群攻击全部敌人
ビッグバン	30	产生大爆炸攻击全部敌人
火の息	0	喷出火炎攻击全体敌人
火ばしら	0	喷出火炎攻击单体敌人
ぶつかれ	0	呼唤狼撞向敌人，但自己也会扣 HP
へんてご斩り	0	攻击及令敌人混乱
マグマ	0	召唤魔神从敌人底下出现，攻击全部敌人
まじん斩り	0	必杀的一击，但命中率低
マダンテ	全释放所有 MP	攻击全部敌人，攻击以 MP 倍数计
マヒャド斩り	0	冰之魔法剑
まわしげり	0	连续蹴击一组敌人
みなごろし	0	不分敌我随机选择对象作出攻击力较强的一击
ムーンサルト	0	跳跃斩击全部敌人
めいどうふうま	15	让敌人堕进龟裂的大地
メタル斩り	0	金属斩(对付金属史莱姆和毒液)
もろば斩り	0	作出 1.5 倍的攻击，但自身也会承受四分之一的伤害
れんごく火炎	·20	喷出火炎攻击单体敌人

辅助系特技	MP 消费	效用
足ばらい	0	打消敌人在回合内的行动
あまい息	0	催眠一组敌人
あみなわ	0	打消敌人在回合内的行动
あやしいきり	0	令敌我均不能使用任何魔法
いっぱつギャグ	0	以笑话打消敌人在回合内的行动
いてつく波动	0	打消敌人全体的咒文
ウールーガード	0	避免吹雪的伤害
受けながし	0	反击敌人，但反击对象不定，包括队伍在内
うみどりのめ	0	侦察离城市的距离和方向
おいかぜ	0	反弹敌人的炎系和吹雪攻击
おたけび	0	打消敌人在回合内的行动
おどりふうじ	0	封印敌人的舞蹈
气合いため	0	作出两倍的通常攻击
くすぐりの刑	0	令敌人最多三回合不能采取任何行动
くちぶえ	0	吹口哨，效果不定
げんま召唤	20	召唤幻魔援助队伍
さそうおどり	0	打消敌人在回合内的行动
しっぺ返し	0	向敌人作出反击
しのびあし	0	灭低遭遇敌人的机会
しのび笑い	0	偷笑，效果不明
しょうかん	20	借助大地精灵的力量援助队伍
すいめんげり	0	攻击且令敌人在回合内不能行动
ステテコダンス	0	令一组敌人在回合内不能行动
すなけむり	0	扰乱敌人攻击，灭低命中率
大ぼうぎょ	0	最大防御，令伤害灭到最少
タカのめ	0	侦察离城市的距离和方向
ちからため	0	积聚力量，下一个回合攻击力达2倍
突きとばし	0	轰飞敌人
つっこみ	0	反击敌人
とうぞくのはな	0	侦察宝箱的位置
どくの息	0	令一组敌人中毒
ともえ投げ	0	赶走敌人
なめまわし	0	打消敌人在回合内的行动
におおたち	0	走到最前方掩护同伴
ねる	0	入睡回复 HP 和 MP
のろいの歌	0	降低一组敌人的防御力
ぱふぱふ	0	女性使用后可打消敌人的行动，男性则攻击全部敌人
ひつじかぞえ歌	0	催眠全部敌人
ひつじのダンス	0	效果不定
ひゃくれつなめ	0	降低敌人防御力的同时打消敌人在回合内的行动
ぶきみな光	0	施法到一组敌人身上，加强魔法的攻击力
ふしぎなおどり	0	削减敌人的 MP
变身	0	变身成怪物作出强力的攻击，但变身后不能指挥
ほえろ	0	打消一组敌人在回合内的行动
ぽけ	0	无视打击攻击，一些特技和魔法
まふうじの歌	0	封印敌人的魔法
まぶしい光	0	灭低敌人攻击的命中率
マホトラおどり	0	吸取一名敌人的 MP
まものならし	0	使更容易驯服怪物
身かわしきゃく	0	灭低敌人攻击的命中率
身がわり	0	替同伴承受攻击
メダパニダンス	0	令一组敌人混乱
もうどくのきり	0	令一组敌人中猛毒
やけつく息	0	麻痹一组敌人
ゆりかごの歌	0	催眠一组敌人

职业揭示板

人类职业

职业	战士(せんし)						
补正	最大 HP	最大 MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↑	↓↓↓	↑	↓↓	—	↓↓	—
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	みならい		无			
	2	修行中		气合いため			
	3	いっぱし		无			
	4	ベテラン		しっぷう突き			
	5	すごうで		无			
	6	たつじん		ドラゴン斩り			
	7	けんごう		无			
	8	ソードマスター		まじん斩り			

职业	武道家(ぶとうか)						
补正	最大 HP	最大 MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	—	↓↓↓	—	↑	↓	↓	—
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	まきわり		せいけん突き			
	2	しろおび		まわしげり、足ばらい			
	3	しょだん		とびひざげり			
	4	くろおび		まわしげり			
	5	しはんだい		ともえ投げ、おたけび			
	6	しはん		おたけび　35			
	7	めんきょかいでん		せいけん突き			
	8	格斗王		かまいたち			

职业	魔法师(まほうつかい)						
补正	最大 HP	最大 MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↓↓	↑	↓↓	↓	↑	↓↓	↑
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	まほうずき		ギラ			
	2	みならい		ラリホー			
	3	おぼえたて		ルーラー			
	4	じゅもんつかい		なし			
	5	ようじゅつし		メラミ			
	6	まじゅつし		イオラ、マヌーサ			
	7	まどうし		ベギラマ			
	8	だいまどうし		ヒャダルコ			

职业	僧侣(そうりょ)						
补正	最大 HP	最大 MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↓	—	↓	↓	↑	↓↓	—
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	みならい		ホイミ、ニフラム			
	2	しゅぎょうちゅう		バギ			
	3	しんかん		マホトーン、スカラ			
	4	しさい		无			
	5	こうしさい		ベホイミ			
	6	そうじょう		バギマ			
	7	だいそうじょう		ベホマ			
	8	ほうおう		ザオラル			

攻略透解

职业	舞蹈家(おどりこ)						
补正	最大HP	最大MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↓↓	↓	↓↓	↑↑	—	↓↓	↑
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	みようみまね					
	2	でしいり		さそうおどり			
	3	したずみ		うけながし			
	4	ぜんざ		ふしぎなおどり			
	5	バックダンサー		身かわしきゃく			
	6	はくしゅかっさい		おどりふうじ			
	7	トップダンサー		メダパニダンス			
	8	かみのおどりて		死のおどり			

职业	盗贼(とうぞく)						
补正	最大HP	最大MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↓	↓↓	↓	↑	↓	↓↓	↓
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	スリ					
	2	こそどろ		すなけむり			
	3	したっぱ		突きとばし			
	4	しゃてい		石つぶて			
	5	いっちょまえ		ちからため			
	6	だいがし		フローミ			
	7	おやぶん		しのびあし			
	8	おおおやぶん					

职业	水手(ふなのり)						
补正	最大HP	最大MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↑	↓	—	↑	↓	↑	—
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	かんばんそうじ ー					
	2	いかりあげ		あみなわ			
	3	こぎて		たいあたり			
	4	かじとり		うみどりの目			
	5	こうかいし ー					
	6	そうだちょう		キアリク			
	7	せんちょう		つなみ			
	8	せんだんちょう		バギマ			

职业	吟游诗人(ぎんゆうしじん)						
补正	最大HP	最大MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↓	—	↓↓	↓	↑	↓↓	↑
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	うたずき					
	2	しゅぎょうちゅう		インパス			
	3	のどじまん					
	4	たびげいにん		トヘロス			
	5	うためいじん		タカのめ			
	6	にんきもの		ゆりかごの歌			
	7	トップシンガー		めざめの歌			
	8	ソングマスター		まふうじの歌			

职业	牧羊人(ひつじがい)						
补正	最大HP	最大MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↓	↓↓	↓	—	—	↓	—
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	なりたて		ホイミ			
	2	みならい		キアリー			
	3	こやそうじ		ねる			
	4	エサやり		くちぶえ			
	5	みはりばん					
	6	ひつじおい					
	7	ひつじのとも		ウールガード			
	8	ウールマスター		どとうのひつじ			

职业	搞笑专家(わらわせし)						
补正	最大HP	最大MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↓↓	↓↓	↓↓	↓↓	↓	↓↓	↓
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	みならい					
	2	にがわらい		ぱふぱふ			
	3	しのびわらい		ぼけ			
	4	おもいだしわらい		つっこみ			
	5	うすわらい		なめまわし			
	6	ツボにはまるわらい		ひゃくれつなめ			
	7	おおわらい		くすぐりの刑			
	8	だいばくしょう		いっぱつギャグ			

职业	魔法战士(まほうせんし)	转职条件	战士+魔法师	修得ボーナス	MP+20		
补正	最大HP	最大MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↓	↑	↑	↓	—	↓	—
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	メラファイタ		マホカンタ			
	2	バイキルター		かえん斬り			
	3	デインキラー		いなずま斬り			
	4	スペルキラー		バイキルト			
	5	ブリザーダー		マヒャド斬り			
	6	バシファイター		バシルーラ			
	7	マグマソード		ベギラゴン			
	8	フォースロード		メラゾーマ			

职业	战斗达人(バトルマスター)	转职条件	战士+武道家	修得ボーナス	攻击+15		
补正	最大HP	最大MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↑	↓↓	↑	↑	↓	↑	—
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	ジュニアきゅう					
	2	フェザーきゅう		しんくう斬り			
	3	ライトきゅう					
	4	ミドルきゅう		もろばの斬り			
	5	ヘビーきゅう		みなごろし			
	6	むさべつきゅう		はやぶさ斬り			
	7	チャンピョン					
	8	ワールドチャンプ		ばくれつけん			

职业	圣骑士(パラディン)	转职条件	武道家+僧侣	修得ボーナス	HP+20		
补正	最大HP	最大MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	—	—	↑	↑	↑	—	—
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	ブロンズナイト		身がわり			
	2	アイアンナイト		しんくう波			
	3	スチールナイト		すてみ			
	4	シルバーナイト		バギクロス			
	5	ゴールデンナイト		マジックバリア			
	6	クリスタルナイト		におうだち			
	7	キングスナイト		メガザル			
	8	ホーリーナイト		グランドクロス			

职业	天地雷鸣士(てんちらいめいし)	转职条件贤者+超级明星		修得ボーナス	MP+30		
补正	最大HP	最大MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↓	↑	↓	↑	↑	↓	—
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	しゅぎょうちゅう		めいそう			
	2	ほうろうびと		ザラキーマ			
	3	さすらいぼうず		マグマ			
	4	やまごもり		めいどうふうま			
	5	やまぶし		れんごく火炎			
	6	しゅげんしゃ		いてつく波动			
	7	てんちのさとり		ジゴスパーク			
	8	アースゴッデス		げんま召唤			

职业	贤者	转职条件僧侣+魔法师		修得ボーナス		智慧+20
补正	最大HP	最大MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↓	↑	↓↓	↑	↑	↓	—
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	ウォーロック		ザラキ			
	2	ハイウォーロック		フバーハ			
	3	ビショップ		マヒャド			
	4	ハイビショップ		マジックバリア			
	5	ウィザード		ベホマラー			
	6	ハイウィザード		ザオリク			
	7	アークウィザード		しょうかん			
	8	スペルエンペラー		イオナズン			

职业	拳圣(ゴッドハンド)	转职条件	战斗达人+圣骑士	修得ボーナス		攻击+25	
补正	最大HP	最大MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↑	↓	↑↑	↑	—	↑	—
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	スキングローブ		なし			
	2	ブロンズグローブ		メタルぎり			
	3	シルバーハンド		ベホマラー			
	4	ゴールドハンド		岩石おとし			
	5	プラチナハンド		メガンテ			
	6	コスモハンド		ギガスラッシュ			
	7	ウルトラハンド		ザオリク			
	8	ミラクルハンド		アルテソード			

职业	超级明星(スーパースター)	转职条件	舞蹈家+搞笑专家+吟游诗人	修得ボーナス		魅力+20	
补正	最大HP	最大MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↑
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	つきびと		まぶしい光			
	2	レッスンちゅう		アストロン			
	3	デビュー		ぶきみな光			
	4	ニューフェイス		アストロン			
	5	アイドルスター		ハッスルダンス			
	6	えんぎは		ムーンサルト			
	7	フェーマスしょう		火ばしら			
	8	シネマのほし		せいれいの歌			

职业	海盗(かいぞく)	转职条件	水手+盗贼	修得ボーナス		速度+15	
补正	最大HP	最大MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↑	↓	↑	↑	↓	↑	—
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	あらくれもの		キアリー			
	2	はしけんばん		おいかぜ			
	3	かんばんそうじ		ハリケーン			
	4	うみのおとこ		トラマナ			
	5	キャプテン		レミラーマ			
	6	バイキング		大ぼうぎょ			
	7	だいかいぞく		コーラルレイン			
	8	かいぞくおう		メイルストロム			

职业	魔兽猎人(まものハンター)	转职条件盗贼+牧羊人		修得ボーナス		体力+15	
补正	最大HP	最大MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↓	↓	—	↑	↑	—	↑
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	スライムハンター		まものならし			
	2	アニマルハンター		どくの息			
	3	ゾンビハンター		あまい息			
	4	メタルハンター		つめたい息			
	5	デビルハンター		やけつく息			
	6	トロルハンター		かえんの息			
	7	ドラゴンハンター		もうどくのきり			
	8	モンスターロード		ドラゴラム			

职业	勇者	转职条件修满三种上级职业		修得ボーナス		MP+31	
补正	最大HP	最大MP	攻击	速度	智慧	体力	魅力
	↑	↑	↑	—	↑	—	↑
职业等级	★	称号		修得特技			
	1	おひとよし					
	2	むらゆうしゃ		アストロン			
	3	しまゆうしゃ					
	4	くにゆうしゃ		ライデイン			
	5	たいりくゆうしゃ		いてつく波动			
	6	せかいゆうしゃ		ギガデイン			
	7	しんのゆうしゃ		ミナデイン			
	8	うちゅうヒーロー		ギガスラッシュ			

怪兽职业

モンスター名	エビルタートル	
职业 レベル	ランク名	修得特技
1	どんガメ	
2	のろいかめ	
3	ふつうかめ	
4	ハイタートル	スクルト
5	パワータートル	バイキルト
6	ダークタートル	たいあたり
7	デスタートル	
8	ダイヤタートル	ムーンサルト

モンスター名	おどる宝石	
职业レベル	ランク名	修得特技
1	ガラスだま	
2	げんせき	
3	おどるこはく	メダパニ
4	おどるヒスイ	
5	おどるオパール	ザキ
6	おどるエメラルド	
7	おどるサファイア	
8	ダイアモンデス	まぶしい光

モンスター名	キメラ	
职业レベル	ランク名	修得特技
1	ヒナもどうぜん	メラ
2	ヨチヨチあるき	火の息
3	はばたきはじめ	
4	すだちのとき	
5	めざめのキメラ	
6	おおぞらキメラ	
7	スターキメラ	
8	キングオブキメラ	かえんの息

モンスター名	くさった死体	
职业レベル	ランク名	修得特技
1	かしじょうたい	
2	ごりんじゅう	どくの息
3	しごこうちょく	
4	くりはじめ	
5	ふらんしたい	のろいの歌
6	ゾンビ	
7	ボスゾンビ	
8	ゾンビラー	死のおどり

モンスター名	サンダーラット	
职业レベル	ランク名	修得特技
1	パチパチくん	
2	ビリビリくん	ギラ
3	でんきねずみ	
4	でんきじょうず	
5	かみなりつかい	
6	いかずちマスター	
7	らいてい	
8	らいじん	いなずま

モンスター名	バーサーカー	
职业レベル	ランク名	修得特技
1	アタッカー	
2	ボンバー	
3	バスター	
4	スラッシャー	
5	ブレイカー	
6	クラッシャー	さみだれ剣
7	イレイザー	
8	デストロイヤー	

モンスター名	スライム	
职业レベル	ランク名	修得特技
1	ふつうスライム	
2	リーダースライム	身かわしきゃく
3	エリートスライム	
4	スライムきぞく	へんてこ斬り
5	スライムだいじん	
6	スライムプリンス	
7	スライムヒーロー	
8	カリスマスライム	しっぺ返し

モンスター名	ホイミスライム	
职业レベル	ランク名	修得特技
1	ホイミはじめ	ホイミ
2	なおしんぼ	
3	ベホイミかじり	ベホイミ
4	いやしのこころ	
5	いやしのたつじん	ベホマ
6	ベホミラーテ	
7	ベホマズラー	
8	ゴールドセラピー	ベホマラー

モンスター名	ダンビラムーチョ	
职业レベル	ランク名	修得特技
1	すでムーチョ	
2	ニードルムーチョ	
3	ナイフムーチョ	
4	ソードムーチョ	
5	アックスムーチョ	
6	バスタームーチョ	
7	キングムーチョ	
8	セイントムーチョ	

モンスター名	ミミック	
职业レベル	ランク名	修得特技
1	あきばこ	
2	びっくりばこ	ザキ
3	どうぐばこ	
4	いしょうばこ	
5	かざりばこ	ザラキ
6	ほうせきばこ	
7	しんぴのはこ	すなけむり
8	ボックスマスター	

モンスター名	はなカワセミ	
职业レベル	ランク名	修得特技
1	たねカワセミ	
2	しんめカワセミ	あまい息
3	わかばカワセミ	
4	ふたばカワセミ	
5	ほんばカワセミ	
6	つぼみカワセミ	
7	おそざきカワセミ	
8	まんかいカワセミ	やすらぎの歌

モンスター名	リザードマン	
职业レベル	ランク名	修得特技
1	ちびトカゲ	
2	ふつうトカゲ	
3	おおトカゲ	ルカニ
4	リザードならし	
5	ミニリザード	ルカナン
6	ノーマルリザード	
7	カリスマリザード	
8	マスターリザード	さみだれ剣

モンスター名	ばくだん岩	
职业レベル	ランク名	修得特技
1	ろぼうのいし	
2	つけものいし	
3	みちしるべ	スクルト
4	にわのおきもの	しのび笑い
5	めいぶついわ	
6	いわオヤジ	ちからため
7	グレートロック	
8	いわがみさま	めいそう

モンスター名	リップス	
职业レベル	ランク名	修得特技
1	かさかさリップス	
2	ぬるぬるリップス	なめまわし
3	ぷるるんリップス	
4	つやつやリップス	ひゃくれつなめ
5	しっとりリップス	あまい息
6	うるおいリップス	
7	きらきらリップス	
8	みわくのリップス	ふしぎなおどり

モンスター名	アンドレアル　转职条件	サンダーラット+ゲリュオン
职业レベル	ランク名	修得特技
1	ドレアルぼうや	
2	ドレアルかけだし	火の息
3	ドレアルいっぱし	
4	ベテランドレアル	こおりの息
5	アンドレアラー	
6	アンドレアリスト	
7	プレミアンドレアル	
8	サイバーブレス	はげしい炎

モンスター名	呪いのランプ　转职条件	くさった死体+ミミック
职业レベル	ランク名	修得特技
1	あぶらいれ	マホトーン
2	ぼろランプ	
3	なまりのランプ	
4	てつのランプ	
5	はがねのランプ	ヒャダルコ
6	呪いのランプ	
7	ぎんのランプ	たいあたり
8	ゴールデンランプ	しょうかん

モンスター名	いどまじん　转职条件	バーサーカー+ミミック
职业レベル	ランク名	修得特技
1	いどさがし	
2	あなほり	
3	いどのぬし	ステテコダンス
4	いどまねき	受けながし
5	イドゴン	
6	いどまじん	
7	イドラー	
8	ホールファントム	マグマ

モンスター名	エビルエスターク　转职条件	アンドレアル+デスマシーン
职业レベル	ランク名	修得特技
1	スキンボディー	
2	ラバーボディー	メタル斩り
3	ウッドボディー	
4	アイアンボディー	こごえるふぶき
5	シルバーボディー	マヒャド斩り
6	ゴールドボディー	いてつく波动
7	プラチナボディー	
8	グレートマッチョ	ギガスラッシュ

モンスター名	ギガミュータント　转职条件	アンドレアル+ギャオース
职业レベル	ランク名	修得特技
1	へんてこじゅう	
2	とつぜんへんい	
3	リトルミュータント	もうどくのきり
4	しぜんとうた	
5	メガミュータント	こごえるふぶき
6	ギガミュータント	
7	ジゴミュータント	ギガデイン
8	ボディーボンバー	かがやく息

モンスター名　ギャオース	转职条件エビルタートル+リップス+ダンビラムーチョ	
职业レベル	ランク名	修得特技
1	みずたまり	のぬし
2	いけのぬし	こおりの息
3	かわのぬし	
4	みずうみのぬし	たいあたり
5	まぼろし	のじゅう
6	たいかいのぬし	はげしい炎
7	うみのおうじゃ	
8	シーエンペラー	こごえるふぶき

モンスター名ゲリュオン	转职条件	ダンビラムーチョ+リザードマン
职业レベル	ランク名	修得特技
1	のらねこ	
2	やまねこ	マヌーサ
3	やじゅう	
4	まじゅう	
5	ゲリュアニマル	
6	プチゲリュオン	とおぼえ
7	ゲリュキマイラ	
8	ロードゲリュオン	

モンスター名	コスモファントム　转职条件	リップス+いどまじん
职业レベル	ランク名	修得特技
1	へんなやつ	
2	かいじんもどき	まぶしいひかり
3	プチファントム	ムーンサルト
4	まぼろしつかい	
5	げんえいマスター	
6	エースファントム	
7	スターファントム	
8	うちゅうだいおう	

モンスター名	ゴーレム　转职条件	ばくだん岩+バーサーカー
职业レベル	ランク名	修得特技
1	すなのゴーレム	
2	つちのゴーレム	
3	どうのゴーレム	におう立ち
4	てつのゴーレム	じわれ
5	ぎんのゴーレム	
6	きんのゴーレム	地ひびき
7	プラチナゴーレム	
8	ゴーレムキング	岩石おとし

モンスター名ドラゴスライム	转职条件	スライム+リザードマン
职业レベル	ランク名	修得特技
1	つのスライム	
2	とかげスライム	
3	スラゴンベビー	つめたい息
4	スラゴンキッズ	
5	スラゴン	
6	キースドラゴン	こおりの息
7	ダーススラゴン	
8	グレイトスラゴン	ドラゴラム

モンスター名 死神きぞく	转职条件	ホイミスライム+くさった死体+おどる宝石
职业レベル	ランク名	取得特技
1	コープス	
2	びんぼうがみ	ヒャド
3	しゃれこうべ	
4	しにがみどくろ	やけつく息
5	しにがみかめん	
6	デスマスター ザ	ラキーマ
7	しゃこうデビュー	
8	サーデスライド	

モンスター名	プロトキラー 转职条件	サンダーラット+ゴーレム
职业レベル	ランク名	修得特技
1	がらくた	
2	ジャンクパーツ	
3	プロトタイプ	
4	ニュータイプ	メタル斩り
5	マークツー	
6	バージョンアップ	ばくれつけん
7	ハイスペック	
8	マシンオブイヤー	

モンスター名ダークビショップ	转职条件	死神きぞく+コスモファントム
职业レベル	ランク名	修得特技
1	みならい	マホターン
2	あくのこころ	
3	ダークパドレ	ベギラゴン
4	やみのしさい	ザラキーマ、イオナズン
5	やみのしさい	イオナズン
6	あんこくたいし	マヒャド
7	デスエンペラー	メラゾーマ
8	カオスロード	マホターン

モンスター名ヘルバトラー	转职条件	おどる宝石+フライングデビル
职业レベル	ランク名	修得特技
1	むめいのバトラー	
2	やとわれバトラー	イオラ
3	むしゃしゅぎょう	ベホマラー
4	どうじょうやぶり	ぶきみな光
5	すごうでバトラー	
6	スターバトラー	メラミ
7		
8	ゴッドバトラー	イオナズン

モンスター名	デスマシーン 转职条件	ゴーレム+プロトキラー
职业レベル	ランク名	修得特技
1	いくさにんぎょう	
2	うごくよろい	ルカナン
3	リビングメイル	さみだれ剑
4	ファイトロボット	ムーンサルト
5	ソルジャーメイル	ライデイン
6	バトルアーマー	はやぶさ斩り
7	キラーマシーン	みなごろし
8	アルテマウエポン	ジゴスパーク

モンスター名にじくじゃく	转职条件	フライングデビル+ローズバトラー
职业レベル	ランク名 修得特技	
1	ひなどり	
2	わかどり	ベギラゴン、ぶきみな光
3	くじゃくどり	
4	しろくじゃく	マホターン
5	ぎんくじゃく	はげしい炎
6	きんくじゃく	
7	ホーリーバード	
8	キングオブバード	れんごく火炎

モンスター名 フライングデビル	转职条件	エビルタートル+はなかわせみ+キメラ
职业レベル	ランク名	修得特技
1	ペーパースカイ	
2	アイアンフライ	かもめ返し
3	アルミプレーン	
4	シルバーフェザー	ザオラル
5	ゴールドウィング	
6	パールロケット	ムーンサルト
7	ダイヤスマイル	しんくう波
8	プラチナジェット	

モンスター名	まじんブドー 转职条件	咒いのランプ+ヘルバトラー
职业レベル	ランク名	修得特技
1	だてんし	
2	つかいま	バイキルト
3	みならいまじん	マホキテ
4	まかいのししゃ	フバーハ
5	プロまじん	パルプンテ
6	だいまじん	ぐんたい呼び
7	まじんおう	
8	まかいしん	しゃくねつ

モンスター名 プラチナキング	转职条件	ドラゴスライム+エビルエスターク
职业レベル	ランク名	修得特技
1	げんせき	アストロン
2	けんまちゅう	ベホマラー
3	いつきゅうひん	たいあたり
4	つきのかがやき	
5	ほしのかがやき	ベホマズン
6	にじのかがやき	
7	てんしのかがやき	变身
8	スタープラチナ	ビッグバン

モンスター名	ローズバトラー 转职条件	はなカワセミ+いどまじん
职业レベル	ランク名	修得特技
1	たねバトラー	
2	はつがバトラー	やけつく息
3	つぼみバトラー	もうどくのきり
4	はなびらバトラー	ラリホーマ
5	まんかいバトラー	フバーハ
6	バラのへいし	あやしいきり
7	バラのせんし	
8	キングバトラー	マダンテ

感谢深圳“华成新机地”游戏专卖店友情提供软(硬)件支持。 电话:(0755)2286364

由于考虑到DC的普及量，SOUL力图将《格II》做得更加有观赏性，因此在在前面的系统篇花了大量的篇幅，希望大家都能感受到《格II》的精髓所在——完美的系统。

DC	GAME ARTS	RPG	1人玩
	2000年8月3日发售		需9~90格记忆格
GD-ROM	无		

© 2000 GAME ARTS キャラクターデザイン / かのえゆうし 「キャロ」デザイン / 西田敦子 世界設定デザイン / 相崎勝美

文：SOUL

《格兰蒂亚II》系统绝对权威大剖析

《格 II》的闪光魅力在此展现!!!

按键说明

简单的操作不再多做说明，以下都是值得注意的操作：

B键:战斗画面下，立即中断AI战斗的实行。（注："AI战斗"将在稍后讲解）

X键:战斗画面下，在选择战斗指令时，按住X键可以看到全体战斗画面，你也可以一边按住X键，一边决定战斗指令；在实行AI战斗时，按X键可以切换视角。（你会看到非常精彩的演出喔）

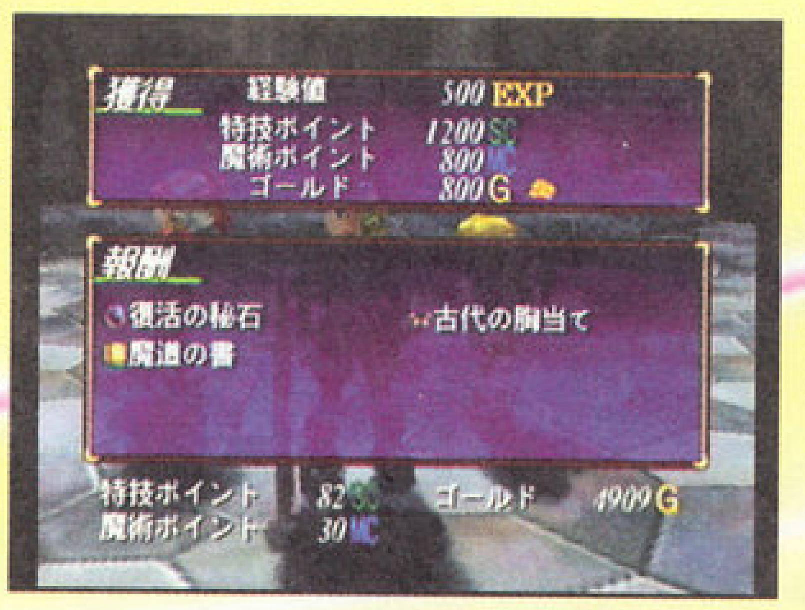
Y键：战斗画面下，Y键为全体AI战斗（正正堂堂）的开始或停止的快捷键。场景画面下，按Y键为改变指南针所指向的目的地。另外，在菜单画面下的道具窗口，按X及Y键可以快速翻页。

L、R键：L、R键是用来转换视角的（这谁不知道），但我想说的是DC的L、R键是比较特别的，因为它们的按键有一厘米的深度，那么按键的深与浅，就是视角旋转的快与慢（充分利用机能）。

"A+B+X+Y"按住以后再加上"START"就可以随时RESET（DC机上没有提供RESET按键）真是太方便了。

成长系统

相较之《格》,《格 II》的成长系统又有改变：



首先是取得战斗胜利以后所能获得的五样东西

◇经验值（EXP）：经验值分别加算到各角色上，经验值达到一定程度时角色就会升级。

◇特技值（SC）：全员共有的值，是习得或升级各角色必杀技及技巧书中的技巧所需的。（注："技巧书"及"技巧"将在稍后讲解）

◇魔术值（MC）：全员共有的值，是习得或升级魔法蛋中的魔法及技巧书中的技巧所需的。

◇金钱（G）：全员共有。

◇道具：即报酬，全员共有。

也就是说，战斗后所得到的五样东西中，除了经验值，其余全部是共有的。

四种成长要素：

1.角色本身的成长

角色本身的成长，就是所得的经验值的累加引起的级数上升，级数上升后，角色的各项基本能力也上升。

2.其它方面的成长

在菜单下选择"习得/强化"指令后，就会出现三项选择，分别就是A、必杀技 B、魔法 、C、技巧（以L、R键转换）

◆必杀技的成长：利用通过战斗得到的特技值来选择是习得某角色的一招新必杀技还是强化某一招已经习得的必杀技。所学必杀技的顺序可以自由选择。当然一下子就能够让你学会所有的必杀技是不可能的，也会有一些必须经过特定的事件后才能悟得的必杀技。

◆魔法蛋的成长：利用通过战斗得到的魔术值，让魔法蛋成长，也就是可以在魔法蛋中自由选择一种魔法来习得或强化。各魔法蛋也有自己的级数，会不断地升级，每升级或学会一种魔法，魔法蛋就会升一级，随着级数的上升，原来不能学的魔法也渐渐出现。

◆技巧书的成长：利用战斗得到的特技值或是魔术值，可以在技巧书中自由选择所要习得或强化的技巧，同魔法蛋一样，技巧书也会有级数的上升，不过技巧书是固定到15级就出现最后一种技巧。各种技巧能够让各个角色根据自身的能力取长补短，所能装备的技巧数随各角色的基本级数的上升而增加。

另外，在"习得/强化"指令下，各项技能的右方的两个数值中，白色数字表示该项技能所要消耗的魔法或必杀值，另一数字如果是蓝色则表示要习得或强化这项能技能需要魔术值，而如果是绿色的数字则表示需要特技值。技能的级数用金色的星表示，级数越高，则该项技能的发动速度及威力都相应地提高。

状态画面下各项数值的解说

基本参数

筋力：表示角色基本攻击力的参数。

体力：表示角色基本防御力的参数。

敏捷 表示角色战斗时在IP槽上前进速度的基本参数。（注："IP"将在稍后讲解）

走力：表示角色在战斗中移动速度及移动距离的基本参数。

魔力：表示角色魔法攻击力的参数。

精神：表示角色魔法防御力的参数。

战斗参数

攻击：是基本参数中的"筋力"经角色所装备的道具及技巧影响后的数值，影响给予敌人的伤害的参数。

防御：是基本参数中的"体力"经角色所装备的道具及技巧影响后的数值，影响受到敌人的攻击时能减少伤害的数量。

行动：是基本参数中的"敏捷"经角色所装备的道具及技巧影响后的数值，影响战斗中角色在IP槽上的移动速度。

移动：是基本参数中的"走力"经角色所装备的道具及技巧景响后

的数值，影响战斗中角色战斗时的移动速度和移动距离。

属性及状态栏

状态画面右下方的状态和属性，如果是用彩色表示就是指能够抵抗这种状态；属性耐性是分级别的，级别就用数字标在一旁。

毒：每隔一段时间就会减少一定的HP，战斗后状态仍然保持。

魔封：即使有MP也无法咏唱魔法，战斗后状态持续。

病气：战斗中各项基本数值下降，而且随机发生睡眠、混乱、麻痹三种状态异常现象，战斗后状态仍然保持。

睡眠：睡着了也就无法行动，受到敌人攻击就会醒过来，战斗后状态消除。

技封：即使有SP也无法使用必杀技，战斗后状态持续。

麻痹：身体麻痹而无法行动，一段时间以后就会自动恢复，战斗后也会恢复正常。

混乱：无法控制，而且有时还会攻击自己人，一段时间以后就会自动恢复，战斗后也会恢复。

下方的标志是角色的各种属性耐性，数值多少表示耐性的高低。

战　斗

关于IP

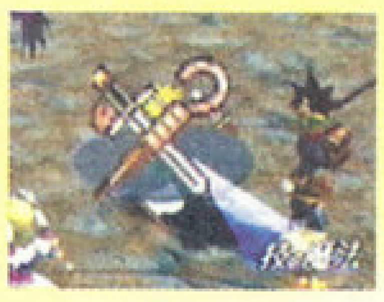
(INITIATIVE POINT——イニシアテイブ ポイント）INITIATIVE原意为“主动”，IP即主动值。战斗场景上的所有角色的都会有一个小图标显示在IP槽上，根据各自战斗能力中的“行动”数值的高低，各个角色小图标在IP槽上会有不同的移动速度，当图标达到“COM”处时，这个角色就可以开始确定自己的战斗指令，之后IP槽上的图标会继续从“COM”点移向“ACT”点，达到“ACT”这个点时角色就发动这项指令。这时图标的移动速度取决于你所选的战斗指令的性质，如选择物理攻击就发动得较快;选择特技或魔法攻击发动速度较慢，熟练度高的话就可以加快发动速度，一般第一招必杀技如果能修到5颗星的话，那么它的发动时间几乎是零，比其它任何攻击都快!

各项战斗指令

连击：即最寻常的攻击，角色会向敌人做出连续的物理攻击，其总伤害值会大于重击。特点是：发动速度快；当角色的第一击就把目标击毙的话，那么该角色就会紧接着把“剩下”的一击用在另一个敌人身下（如果还有的话）。

游戏中后期“次元の靴”和“修罗の魂”是最强（最爽）的连击组合。

重击：强力的一击，但给对手所造成的总伤害值会小于连击，重击的特别之处在于，当重击击中敌人时，敌人在IP槽上的图标就会向左移，也就是说重击击中对手时就会延长敌人开始行动的时间，要是几个角色连续用重击攻击同一个目标的话，那么完全不让这个敌人行动也是可以实现的。



技／魔法：除了发动时间以外（已在有关IP槽的讲解中提过），其性质和一般RPG无异。

道具：要注意的是这次没有对道具的携带量进行限制，在战斗中也可以随时进行装备的更替，这和上一代相同。另外要注意的是按LR键改变道具的类型。

防御：在一定是时间内保持防御姿势，减少所受的伤害（大约减少三分之二），另外防御并不仅仅是防御物理攻击，而是防御任何攻击，敌人如果是异常状态攻击，则是降低命中率，也就是说魔法、特技也是可以防御的。另外，防御后角色将很快就能够再次行动（请仔细观察防御后角色在IP槽下的运动情况），因此当你看见敌人的爪子就架在你面前时，防御是首选。总之防御是一条相当好用的指令（关于防御的特殊作用请看后面的“SP的回复”），请多多用之。

逃走：成功逃脱时，队伍将颗粒无收，没有任何的经验值、金钱等等，尽管你之前曾打败过其中的几人敌人。

回避：跑到敌人打不到你的地方（在战斗场景上），因为《格Ⅱ》中的攻击范围共分为三种，即“单体”、“范围”、“全体”（请注意看各种攻击的攻击范围说明）。

作战：即设定AI战斗的方式。

关于AI战斗

マニュアル：角色的行动由玩家您来控制。

狂喜乱舞：尽情地使用强力的必杀技和魔法。

正正堂堂：只使用通常攻击各回复魔法。

安全第一：经常使用防御指令，在确保万无一失的情况下才进行攻击，为了不让队员“战斗不能”，会频繁地使用回复魔法。

准备万全：优先使用各种辅助魔法大加强化各队员的能力之后才开始战斗。

卑怯千万：积极回避，可能的时候才攻击。

他力本愿：主要是依靠别人去战斗，自己则使用回避和防御。

十人十色：各队员按照自己的个性去行动。

关于战斗的其它（《格Ⅱ》的闪光之处）:

“反击”（カウンタ）：当我方攻击敌方时，如果敌人正好处于攻击中的状态或攻击动作中时，那么我方的攻击能给敌人造成比通常更大的伤害。战斗中出现这种情况时会有“COUNTER”字样出现。

“取消”（キャンセル）：所谓的取消，就是指在一方在行动准备状态下（也就是指当角色的图标正处于IP槽上COM到ACT之间），这时如果受到对方的具有“取消”效果（如图）的攻击（如：重击、各位角色的第一招特技），那么该角色的攻击发动状态将被解除，换句话说，该角色为了发动攻击所做的准备全白费了，如果是一些本身就不太需要发动时间的指令倒无所谓，如果是一些已经咏唱了半天的魔法，快要发出来的时候被强制取消，那才叫欲哭无泪。当然，被取消之后，角色在IP槽上的图标并不是回到最左端，而是由按攻击方所用攻击招式的特性决定，一般情况下是会将敌人击回IP表上的WAIT段的中央。战斗中出现这种情况时会有“CANCEL”字样出现。但是如果敌人不是在行动准备状态下，那么即使是受到带有CANCEL效果的攻击，敌人在IP槽上也不会后退太多。

SP的回复：角色的特技在战斗中是会缓慢回复的，那么这里告诉大家特技值具体的回复方法。当我方角色的“连击”时，SP的回复量是每击中一下敌人加1，“重击”击中对方时，SP值有2的回复量。（用特技、魔法攻击没有回复）在受到敌人攻击时，特技值也会有回复，回复量与

攻击的效果相似。另外值得一提的是，当角色使用防御指令才受到敌人攻击时，这时回复的SP值会较多，回复量是5！如果对方的攻击是连击数极多的必杀技的话，那你的SP就会暴长。以上的数值是指正常状况下的回复量，如果有特定的装备……

战斗画面下敌人窗口的信息：这里又体现了GAME ARTS制作的精细及对玩家的体贴。当你的攻击指令指向敌人时，屏幕左下方就会出现敌人的窗口，这里包含了许多的信息。小窗口中的左上方是怪物的HP；右下方"ACTION"字样下的信息就是怪物要攻击的对象和它的攻击方式（非常有用！）；同时怪物的攻击对象在IP槽上也会闪红（如果是全体攻击就会全体闪红！）；铃铛的多少表示击败该怪物拿到道具的可能性的大小。

其　它

◆精心设计的指南针系统

《格Ⅱ》中的指南针比起《格》可以说是有了相当大的进化，首先是与上一集相同的指路系统，按Y键可以改变指南针所指向的地点。不同的是在指南针上又添加了几个小灯以指示该场景共有多少地点，以及现在正指向哪个地点。更实用的是，指南针（表？）的表盘中的那圈透明绿块的大小是告诉你离目标地点的距离，越小就表示距离越近。怎么样，小小的指南针也暗藏玄机吧。不过在迷宫（迷宫不迷）画面中只有"进"与"退"两个方向的指导。另外忠告各位不用太频繁地转换视角，转了也要及时复原（依据指南针）。

◆教学

在各个城市卖装备及道具的场所（一般是杂货屋）都会有一个能教你游戏系统相关知识的人。

◆不用踩地雷

众所周知，《格Ⅱ》中的一大特点就是迷宫中的敌人是可见的，即非踩地雷的方式。由此《格Ⅱ》就有以下两个引申的特点：1 怪物的总数目是有限的（当然如果你走出迷宫后又再次进入的话，怪物是会更新的），可以打完敌人后再悠闲地去逛整个迷宫，却不用担心受怪物的干扰。2 偷袭敌人？！既然地图上怪物们是可见的，那么就可以和他们打游击战，《格Ⅱ》中的怪物又基本上都是比较近视的，所以只要你略施小计，回回都"先制攻击"也不是难事。

◆角色的HP表示：

战斗中HP数字闪淡绿色的光是表示HP全满，细心的设计，认真看看其它有HP信息的图片，你就会发现。

◆关于战斗中的可变能力的提升

能力的提升不管是"+"，还是"−"，最高的级别都是5级。

◆战斗结束音乐的不同：

如果各个同伴在没有受到任何伤害的情况下结束战斗，那么结束音乐会变为完胜的特有音乐，作结束动作的角色也会有不同的台词，努力去获得完胜吧。

◆战斗中可能出现的几种标识

这几种标识几乎全部是用英文来表示的，分别如下："CONUTER！！"表示反击；"CANCEL"表示取消效果；"SWAY"表示躲避了敌人的攻击；"MISS"表示攻击没有命中对方，"2Hits"（或是"xHits"）表示连续攻击命中。"（三滴汗）"表示角色由于移动距离问题而无法实行攻击的情况。

如与NPC的交谈，有时多交谈几次可能会有不同的交谈内容喔，当然也能偶尔得到道具。

地图上常常会有可破坏的东西破坏这些东西也有可能得到道具。

一块DC记录卡最多能只让你记录十个记忆，当你发现无法记录时，那可能是因为你已经在同一张记录卡上记录了十个。

注：本期《格》攻略中的人物译名较之2000年第八期的介绍有部分修改。

格兰蒂亚流程

"神魔大战"的传说

在很遥远的过去，"古拉那斯"（グラナス）给予人们希望之光，而人们凭着希望之光过着繁荣的生活。但是暗之恶魔"瓦尔玛"（ヴァルマー）却意图从人们那儿夺走光，"古拉那斯"为了守护人们而与瓦尔玛展开了战争，战争无休止地持续着。终于，"古拉那斯"的剑穿过了"瓦尔玛"的身体。但是，"古拉那斯"的剑不仅是穿过了"瓦尔玛"的身体，也在这个星球的大陆上留下了几条巨大的刀痕。这些大地的伤痕就是现在的"古拉那峡谷"，这也是人们称这个大地为"被诅咒之地"的原因。

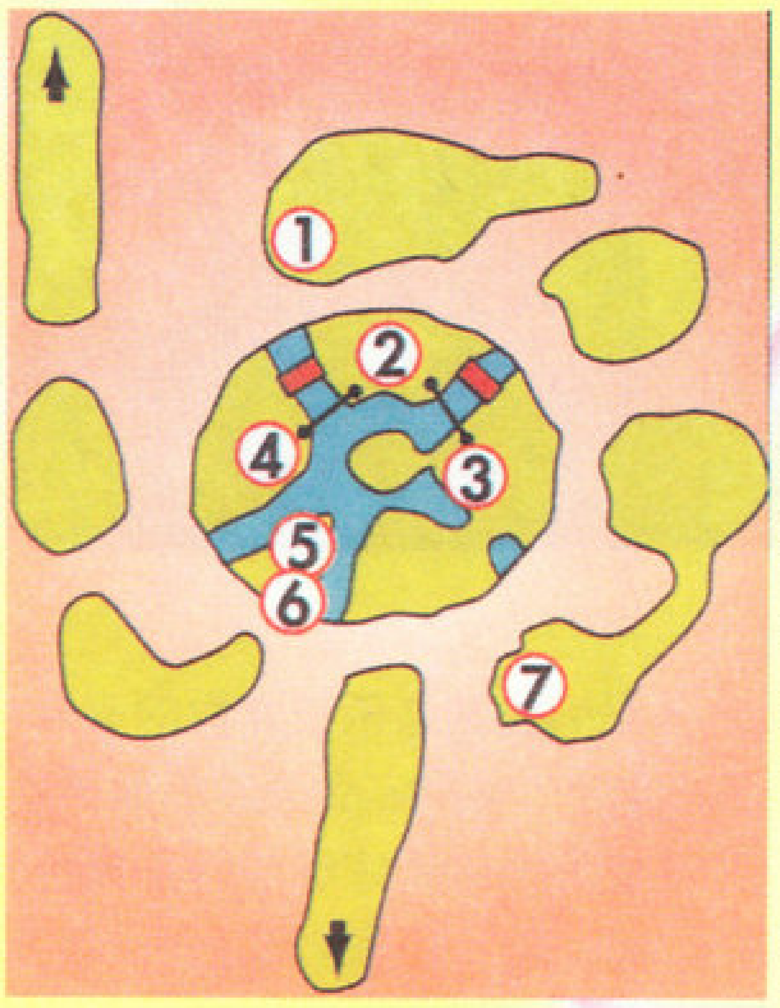
在"神魔战争"过后一万年，人类在这块充满伤痕的大陆上存活了下来，并持续的发展着，然而作为恶魔化身的"第二个月亮"却出现在天空，地上的怪兽也开始逐渐横行 。这因此也促成了一个专门接受各种各样有危险性任务的职业的出现，即"狩魔猎人"（ジオハウント），而主角隆度（リュート）就是其中的一员。

在从怪物老巢中夺回宝石后，隆度的第一项委托也完成了，路上看见树梢挂着信——新的委托来了。接下来到达卡波村（カーボの村），到教堂与神父交谈，再到宿屋（和店主交谈并选第一项），神父就会正式让隆度接下护卫歌姬艾蕾娜（エレナ）到"ガルミアの塔"的任务，通过黑之森（黒き森）到达"ガルミアの塔"后，隆度一人在塔外

等候，忽然从塔内传来一声尖叫，根据委托隆度是要安全地带回艾蕾娜的，因此隆度冲进塔内（在干掉所有的怪物以后要记得回到记录点回复后再前进）。在最顶部隆度的老伙伴天鹰（スカイ）找到了窗户，于是破窗而入，发现艾蕾娜正被一团黑紫色的雾包住，救出艾蕾娜后，他们吊着绳索从塔里逃了出来。

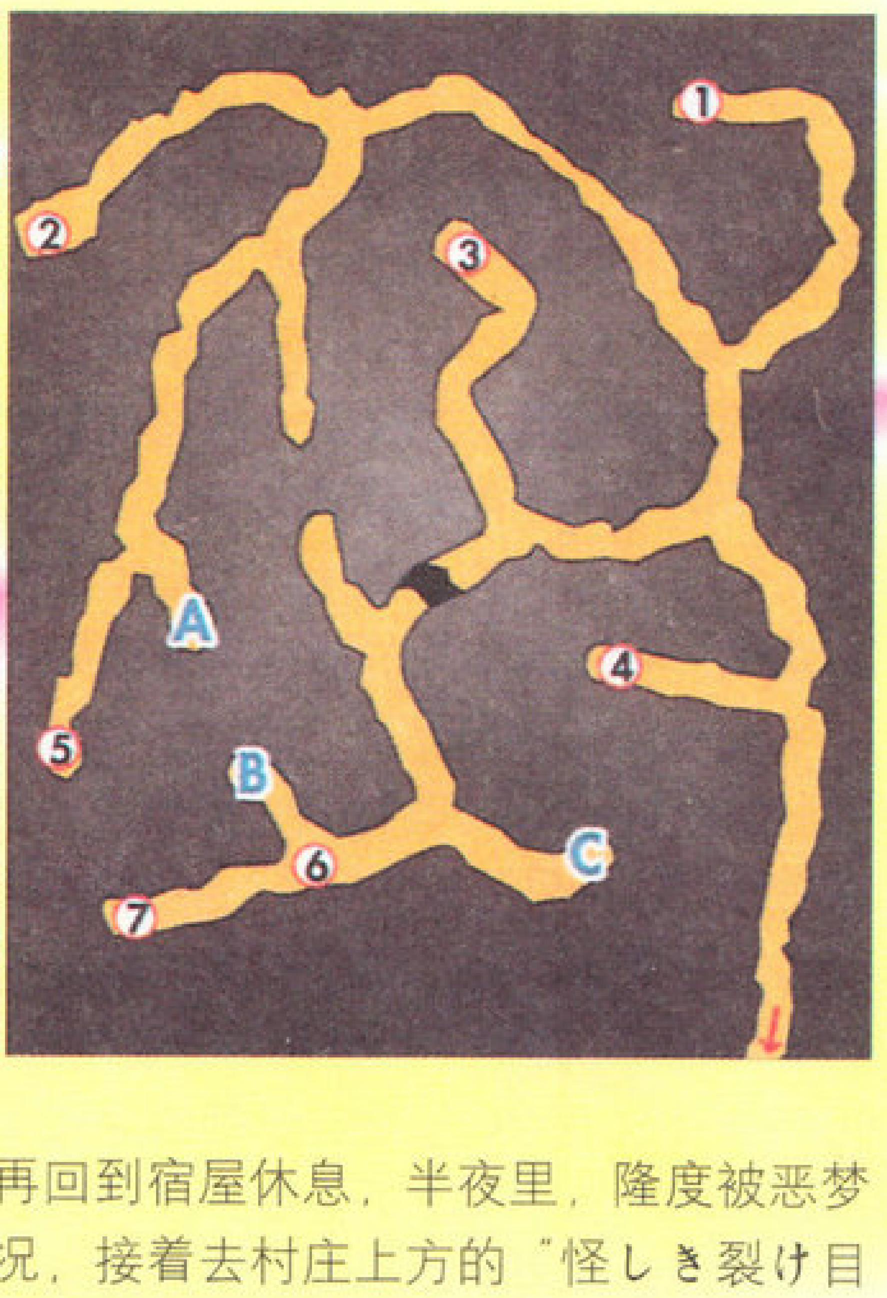
回到卡波村，向神父说明事件经过，忽然屋外一阵震动，接着出现了一个奇怪的美艳女郎——美蕾莉亚（ミレーニア），和其战斗却被她轻易击倒。之后隆度接下了护卫歌姬到法国大神殿的任务，然后就可以到宿屋选择“宿泊”，这就是所谓的“吃饭系统”了。通过“アィノール山地”后到达“宿场町アギール”，，进入宿屋后有人在争吵，原来是一个叫罗安（ロアン）的少年有一个重要宝物被怪物抢走了。找到宿屋的老板，选择第一项，然后入睡，结果美蕾莉亚又出现了，一同前往“デュラムの洞窟”。在“洞窟1”的右下方可以看见自身会发光的小动物“キャロ”，只要给它足够的“ボフの实”，它就会抱住主角（很可爱），这就等于是多了一盏活灯。在“洞窟1”中要先关闭水闸降低水位，就会有小桥现出，然后推下那颗大石后回来把水闸复位，就可以通过那块石头绕到另一边了）。走到“洞窟2”后看见罗安被怪物包围，救出他三人便可同行打倒魔王取回了罗安的宝物。出洞后美蕾莉亚在一团白光之中竟变身成艾蕾娜！？原来如此……（注：切记美蕾莉亚和艾蕾娜两人的每一次变身都要记得为她们重新装备）

デュラムの洞窟 1



从宿屋町出来后开始向“ベイク原野”进发，穿过平原后（注：在平原上有许多的果实可以摘，别漏了）就来到了“古拉那斯峡谷”。休息中途时被玛列古攻击，轻而易举打倒玛列古，误会也就解除了，继续往前进。现在来到了“贸易都市リリグ”。不料，城市的大门却紧闭着，只好先到宿屋过一夜了，第二天进入城市，大家四处询问怎样才能搭船过峡谷，先到“リリグ ガダンの家”，再到“リリグ クラナス教会”就会有剧情发展，然后就开始在城中寻找遗迹的入口，在“リリグ ガダンの家”的附近就会发现一个地道的入口。在地道下分别启动三种颜色的球形开关，第四色球开关出现，启动后便可以到达封印“瓦尔玛之舌”处。打倒船主变成的怪物，美蕾莉亚“吃”掉了“瓦尔玛之舌”。

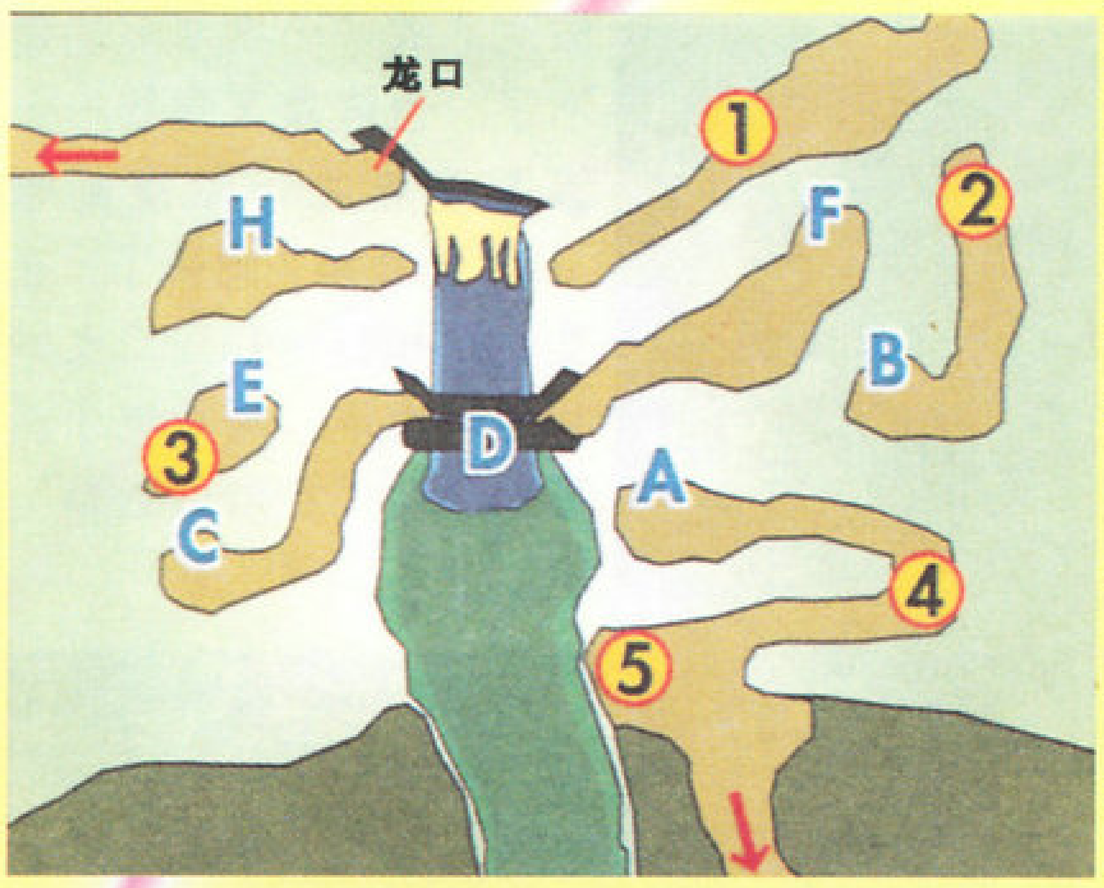
リリグ地下洞穴 1



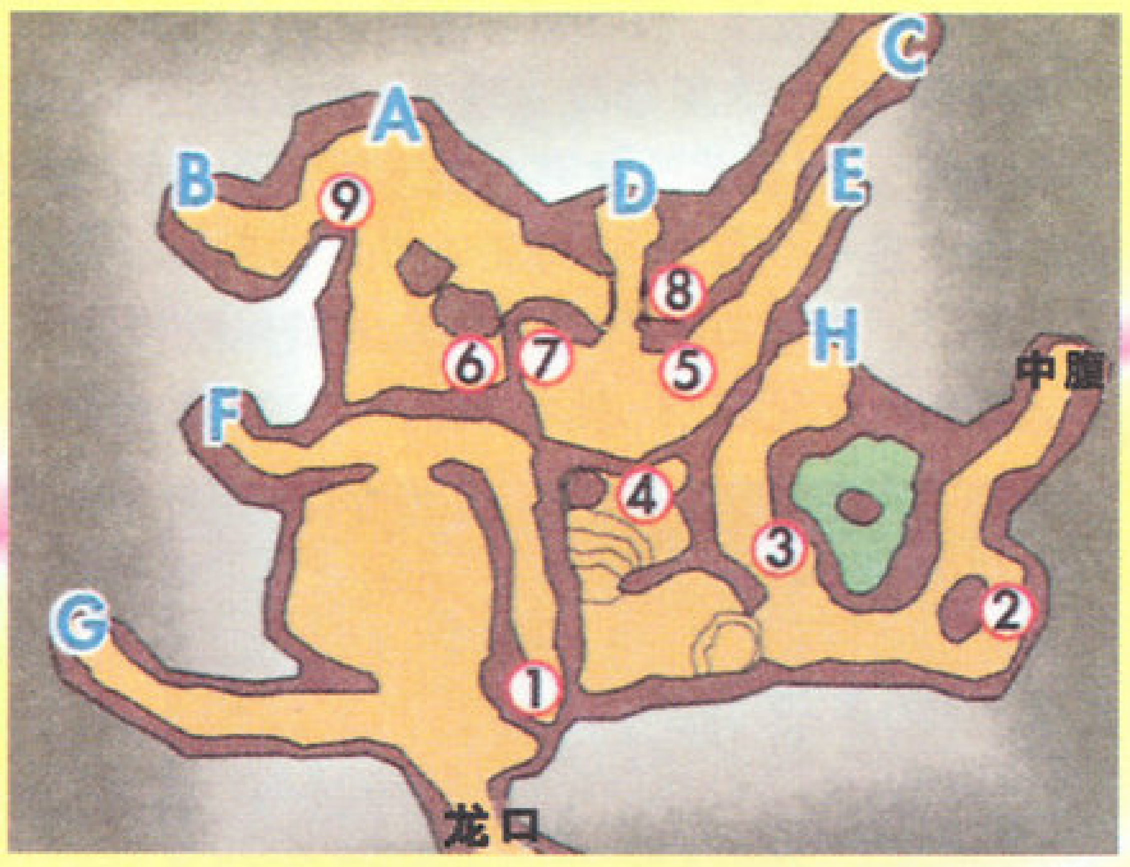
回到城镇，大家先到宿屋作息，第二天去港口“リリグ エールポート”（可以用指南针来确认一下大致的方向）。终于可以搭上船了，在飞过峡谷后，飞船突然遭到不明力量的攻击，坠毁于“ルミルの森”，各位同伴会合之后开始寻找出路。在森林深处糊里糊涂地就进了“梦之花园”，和花园里的一个神秘小女孩交谈后，离开花园，就可以进入“ミルムの村”。怪异的是村庄内有许多一睡不起的人，先去过桑多拉的家（サドラの家）拜访，在村口会遇上圣堂骑士团。和施蕾妮（シレーネ）进行两次交谈，再回到宿屋休息，半夜里，隆度被恶梦惊醒后，到宿屋的主人处询问情况，接着去村庄上方的“怪しき裂け目地下道”调查，在地下道的深部又发现了一处瓦尔玛封印，打倒几个眼球怪就可以离开洞窟了，去公民馆后大伙又准备前往“地下道”继续探索，在经过的路上，突然发现“梦之花园”里的那个小女孩爱拉“アイラ”出现了，之后跟着她进入她家后方“ミルム 物置小屋”，发现这里也是通往封印之处，并从封印处传送到“梦之花园”，回村后众人发现爱拉正被包围，可爱拉消失了，之后众人决定要找回爱拉。再次回到花园，在树旁美蕾莉亚会发现传送点，进入后就是“アイラの空间”，打倒最后的眼球怪。回到村庄，和施蕾妮又是一顿吵嘴之后也该到宿屋休息了，第二天就可以出村了。向圣海姆山地（セントハイム山地）出发。

セントハイム山地

终于到了圣海姆法国，先到宿屋休息，第二天到大神殿去见法皇哲拉（ゼラ），回到大神殿的客室用餐并休息，第二天（又是第二天？）到“褐见间”正式接受哲拉去寻找神剑的委托。

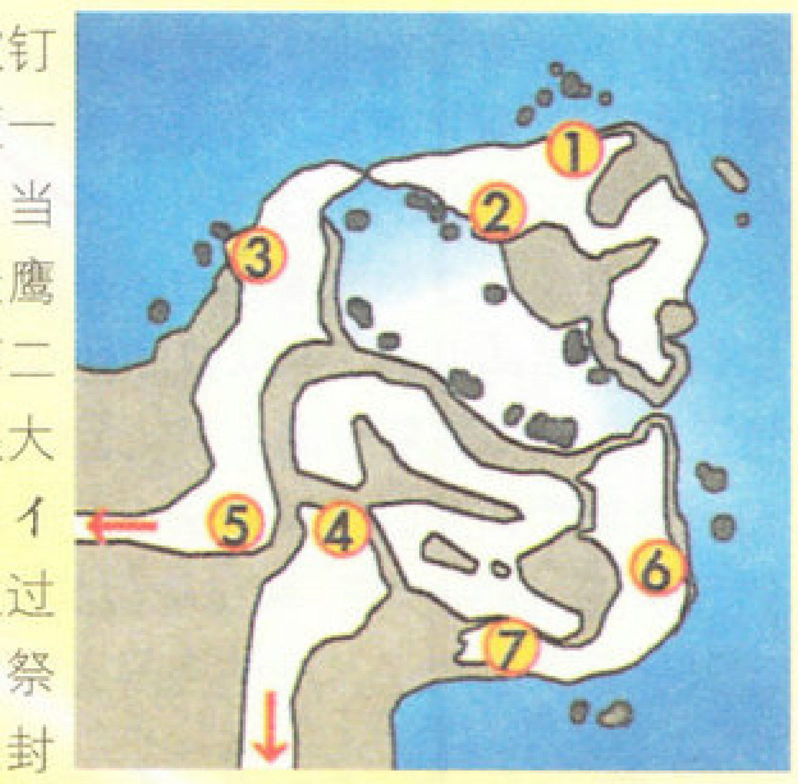


从圣海姆法国出来后就是“セントハイム山地 参道”，之后是“ラウル丘陵”，穿过石桥后再乘上小船就可以到达对岸。赛拉姆王国（サイラム王国）就到了。到了赛拉姆王国后，先到宿屋休息，由于寻找有关神剑情报的需要，隆度必须和艾蕾娜扮成恋人去“情报屋テント”。情报屋的主人比完扳手腕（小游戏）后才知道，主人根本没有关于神剑的情报，走出情报屋，隆度要为艾蕾娜买饮料，（注：到旁边的小摊买饮料时要选择没有任何字的第四项），之后罗安匆匆赶来，一起坐船过了城内紧急通道后，（这时才知道罗安就是这个国家的王子）进入“サイラム城 抜け道”，这里要注意观察有哪些箱子是可以推动的，接着绕道打开一个高处的开关，大门就开了。进入王宫后通过暗门，大家可以到达“サイラム王国 地下1阶走廊”，尽头处就是“封魔部屋”，罗安与这位负责看守“暗之门”的封魔士マイノリ一经过一番交谈后，便到国王执政室找国王质问关于封印门的事。忽然传来一声巨响，众人决定进入暗之门探个究竟，暗之门后面就是“地下プラント”。这里的地形虽然看似复杂，实则只有一条路。在最深处打倒头目后，回收“瓦尔玛之爪”，回到国王房间，传说中的米洛菲斯终于出现了，后来在地下工场带回的电脑机械人蒂奥（ティオ）中断了战斗。该事件过后罗安继承了王位，也因此要暂时离开队伍。坚持认为玛列古就是自己主人的蒂奥这时也加入了队伍，到“サイラム王国 港”搭船，开始向“剑士之岛”进发。艾蕾娜在途中饱受晕船之苦，于是众人决定先到一座岛（シシール岛）上休息，夜里，隆度与艾蕾娜心有灵犀地一起起来看海……。第二天醒来后发现来时的通路因为涨潮的关系而无法经过了，只好从另外一条路绕，打倒路上的BOSS后便可以回到船上，继续前往剑士之岛。



シシール岩礁

抵达剑士之岛上的“剑士の村 ガーラン”后，岛上的人似乎都认识隆度，而且见了隆度都表示很不欢迎，原来这里就是隆度的故乡。回到



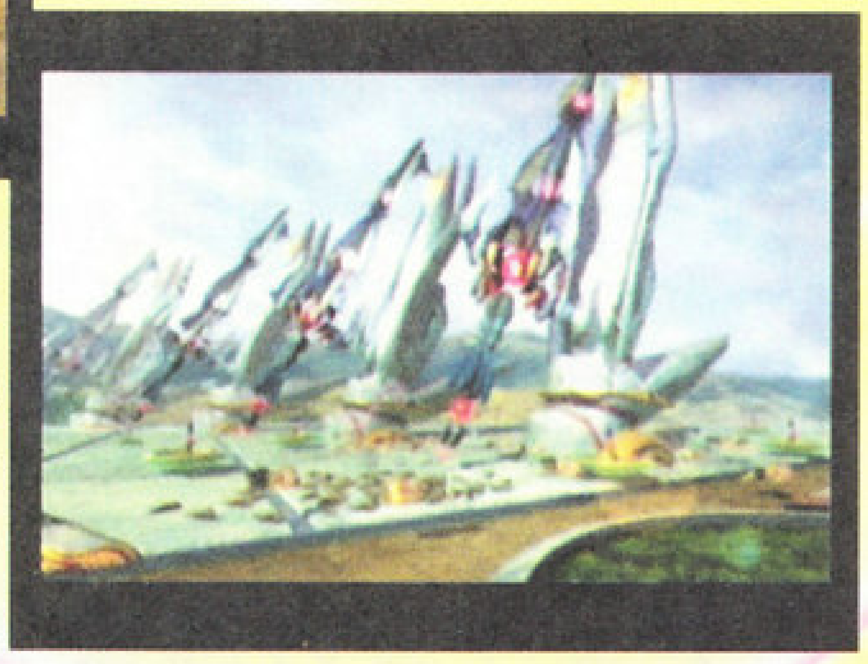
主角离别三年的家，家门已经发现被钉死了，只好先回到宿屋歇一晚，隆度一直不肯把过去的事情告诉大家……当晚，作为隆度的真正贴身朋友——天鹰把事情的始末向艾蕾娜作了说明。第二天大家认为隆度的哥哥，和神剑有很大联系的米洛菲斯极有可能会在“グレイル山”出现，于是便向那里出发。通过“グレイル山 山道”后，众人来到了祭坛后发现这里也是一个古拉那斯的封印，刚离开祭坛，米洛菲斯就在半路上出现，按照他走开的方向追到山崖后，与拥有瓦尔玛之角力量的米洛菲斯——隆度的亲哥哥展开了一场命运之战……米洛菲斯倒下了，也恢复了理智……极度悲痛之下隆度却被“瓦尔玛之角”附身了，在艾蕾娜和美蕾莉亚二女的共同努力下，隆度终于总算克制住“瓦尔玛之角”，醒了过来。

为了继续寻找神之剑，隆度等人又开始向前方的阿拉克纳大裂岛出发。途中要经过“ゴースの森 西”，森林里树根盘杂，睁大眼睛，可别看花了眼。通过森林之后就是兽人玛列古的故乡“ナナン”了，通过村长的试炼（一个迷你小游戏）后举行宴会，接下来是一段缠绵复杂的三角恋情（隆度、艾蕾娜、美蕾莉亚）的新发展……出了村庄来到“ゴースの森 东”，这里的敌人较多，要做好打持久战的准备。之后来到“大地の狭间”，这里要注意有些地方很容易塌陷，而且有暗道。最下面的前进的路上是一个大沟，必须把高处两边的石头都推下来才可以继续前进。

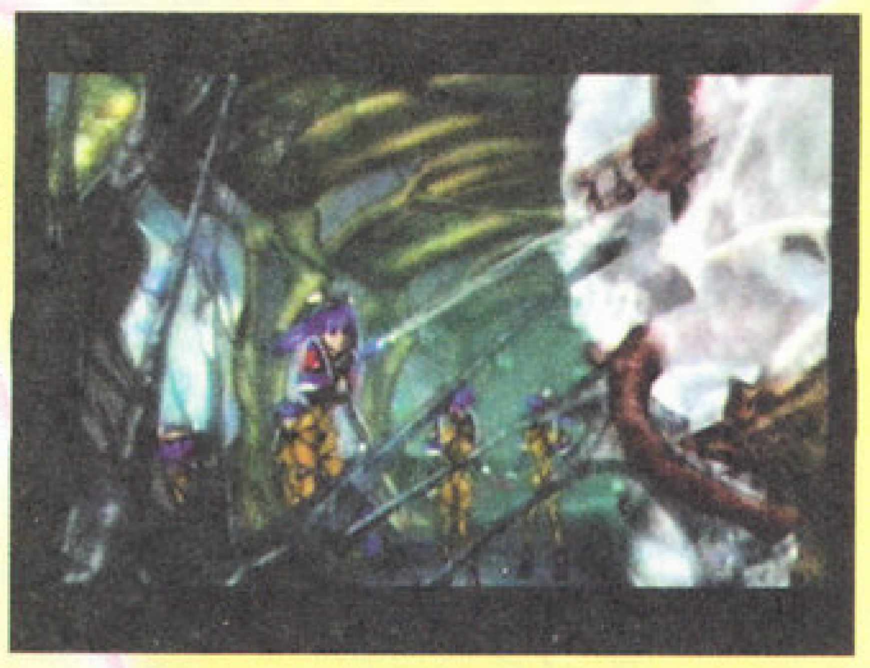
到了“大地の狭间3”后，众人被风壁挡住了去路，蒂奥获取其他机器人残骸上的记忆后，指示众人可以去“デモンズロウ”（就在前方），到达洞中的制御室，击倒“蒂奥同机系”后，就可以去关闭开关来解除风壁，这样就可以通过刚才被风壁所挡住的地方。终于神剑（好大呀）就在眼前了，去吧！

神剑就在眼前，这时施蕾妮突然出现，以自己的血唤醒了瓦尔玛恶魔。于是众人便杀入恶魔体内战斗，通过“触手通道”到“静脉通道”（记得按其中的开关），接着来到“球体の间”，按下开关旋转后就可以来到“动脉通道”（如果通道被堵无法通过，就要回到“静脉通道”去按一下开关再回来），然后又来到“触手通道”的另一边，最后抵达“ヴァルマーの体 中枢”，

打倒“瓦尔玛的心脏”后，就可以乘上着圣剑回圣海姆法国了。在回去的路程中暗之日突然降临，直接掩盖了阳光，世界正面临灭亡的危机。回到圣海姆法国后，注意要到“杂货屋”换好装备再继续进攻，冲入城堡，施蕾妮会变为“瓦尔玛之心”的怪物，打倒后进入大神殿中王座后的小门进入找哲拉，准备找到一切问题的答案……原来，艾蕾娜所受的使命就是收集所有的瓦尔玛碎片，然后再让神剑把自己永远封印。但殊不知不管是艾蕾娜还是隆度等人都是被哲拉利用了，具有极大野心的他其实真正目的是要让瓦尔玛复活。哲拉将艾蕾娜带到“瓦尔玛之月”（ヴァルマーの月）。为了拯救艾蕾娜，拯救世界，众人从“放牧场”出来到神剑的停放处，乘神剑追击去“瓦尔玛之月”。



到达“ヴァルマーの月 地表”，这里虽然大，但也是只有一条路线。之后进入“ヴァルマーの月”，到达最深处的“月之子宫”之后，可以看见美蕾莉亚被吞食，美蕾莉亚以最后的力量救出艾蕾娜，并让隆度等人逃出到表面（大家要一路杀出，中途没有回复点），战斗中玛列古因为挺身挡住敌人而亡并也以最后的威力消灭了所有敌人，而且还让神剑再补充到能量，使隆度等人可以安然回到地球。另一边瓦尔玛虽然缺了一个角（在主角身上），但是也已经复活了……



神剑坠毁在赛拉姆王国附近（回头就是玛列古的必杀技点数的道具，要记得拿），进入赛拉姆王国后要进行装备重整，与罗安交谈过后他再次加入队伍，此时外面的“ラウル丘陵”会变成一个给人练级的特别舞台。按照罗安的提议，众人来到“赛拉姆王国 南”的“王家の墓所”，蒂奥将用罗安的那块金属片打开了秘门，抵达众神的生地（神々の生地）。在众神的生地中，要先打开“神々の生地 1”中的球形开关（代表星球的蓝灯），再经过“神々の生地 2”到“神々の生地 3”打开代表月的黄灯，这时才能够有通道让你去“神々の生地 2”中打开代表阳的红色的灯，但根据石板上提示，必须要关闭代表月的黄色的灯，所以再次到“神々の生地 3”去关闭黄灯。这样原来只能到一、二楼的电梯就可以往三楼的另一处移动。来到“制御室”一番对话后，又有许多真相大白，

隆度决定用自己的心去挑战邪恶的瓦尔玛（所有问题都选第二个项以示拒绝成为神或拥有神的力量），然而……但在艾蕾娜的歌声中，大家的心团结在一起，而隆度在自己心中坚持自己只要心是人类的，自己就肯定人类的信念，终于，隆度靠自己的坚定的信念战胜了黑暗，拿到了能斩妖除魔的真正的神剑。回到艾蕾娜等人的身边，隆度用手中的神剑消灭了向正迅速摧毁星球的瓦尔玛恶魔。之后就可以进攻新生的瓦尔玛，将瓦尔玛真正铲除。（注意，这时有自由活动时间，大家可以去买装备或是练级，不过本游戏的难度还算适中，练级不是太必要。）

在新生瓦尔玛体内，经过迷宫之后，到了中央的核心部位，解决掉“瓦尔玛核心”后，哲拉叫出假的美蕾莉亚来诱惑隆度，但却被艾蕾娜一眼看穿（对情敌了如指掌？）。打倒假的美蕾莉亚后，艾蕾娜以自己的心召唤出了美蕾莉亚。恼羞成怒的哲拉于是发难，此时罗安和蒂奥和队伍被迫分开了，隆度、艾蕾娜和美蕾莉亚三人继续向前，到“混沌の间”和化身为瓦尔玛的哲拉进行最后的决战。打倒了以前出现过的三个头目——瓦尔玛之舌、瓦尔玛之眼、瓦尔玛之心（请注意，每打完一个头目都可以回到最开始的记忆点回复加记录），最后轮到哲拉……正义必胜！

胜利后的场面相当精彩！好好欣赏吧。然后是一年后……

文：D·S

PS	BANDAI	SLG	1～4人玩
	发售：2000年8月3日		需2～9格记忆格
CD-ROMX4	WS对应		

前　言

以历代著名高达为主题的经典SLG游戏《SD GUNDAM G GENERATIONF》终于如期推出了！相信许多热衷于此道的玩家们早已等得不耐烦了吧！为了玩家们能在第一时间内爆机，素有“超级机器人大战之鬼”称号的D·S将再次披上战袍，同广大高达FANS一起战斗！！

此次的《SD GUNDAM G GENERATION F》可以说是“G世纪”系列中最完整的一部，就连日本TV游戏类最具权威的杂志《ファミ通》上此游戏广告都是以“今世纪最终作”为题。游戏全部由38部不同的高达作品构成，有超过1000种以上的MS登场，并且还有许多不同类型的原创MS出现。再加上重新制作的战斗画面，经典剧情的CG，以及大幅度改良的游戏系统，可以利用《SD GUNDAM G GENERATION ZERO》原有记录的特点等等，都是构成这款超大作的重要部分。为了使广大玩家充分体会此游戏的乐趣，这篇攻略会以系统介绍和游戏流程为主，同时再加上大量详实的资料表，希望大家喜欢。

基本操作

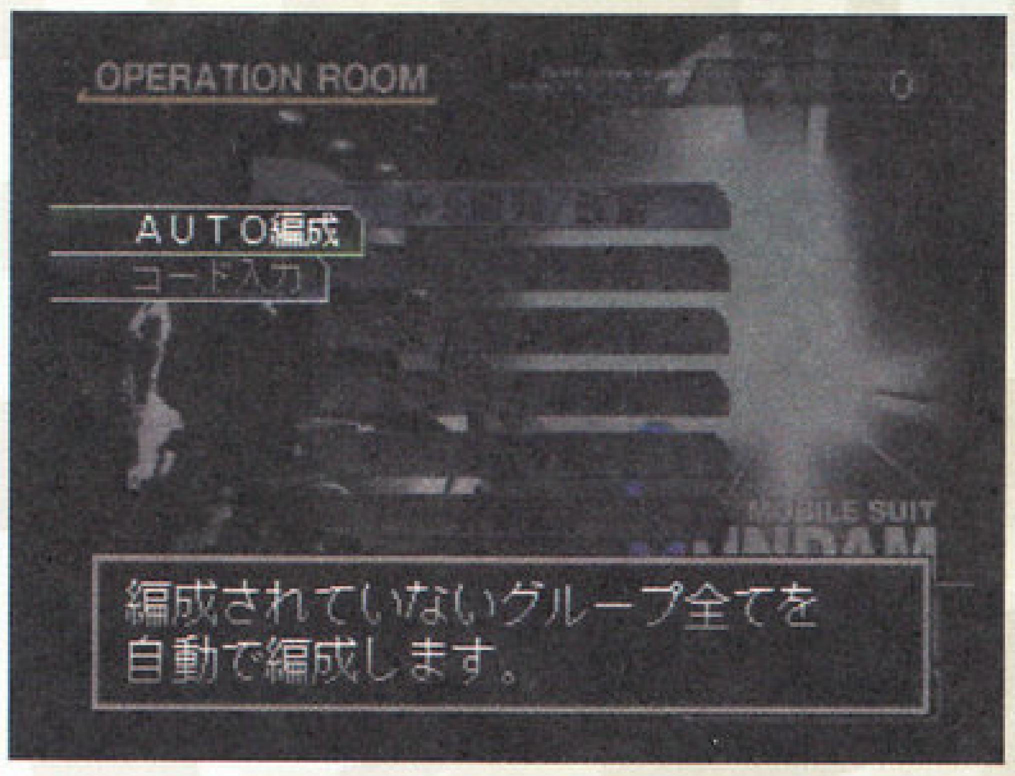
键位	一般画面	战斗画面
START	开始游戏	进入选项
十字键	选项移动	战斗单位移动
△	选择机体状态画面表示	观看机体资料
□	————	加速浮标
○	确定	确定
×	取消	取消
L1，R1	页面转换，呼出指令	多层战斗地图间的切换
L2，R2	页面转换，呼出指令	对未行动的机体进行检索

新的战斗——新增系统

继承《～ZERO》的爆机记录

在前言中已经为大家提到可以使用《SD GUNDAM G GENERATION-ZERO》的爆机记录，而读取此记录后有什么作用呢？首先玩家在开始游戏之前载入《～ZERO》的爆机记录，当游戏开始后便可用《～ZERO》中角色原有的阶级来战斗，所以如果在上集中机师已经升至大佐阶级的话，在第一场战斗已能处于更高的优势了。

自动编入（AUTO 编成）



在以前的“G世纪”系列战略游戏中，战斗之前往往需要玩家重复地将部队重新编排，并且如果在编排调整机体后并将机体分配到各母舰的时间比战斗时间更长的话，相信会令许多玩家感到厌烦吧。在此新游戏中玩家可以节省这一部分时间了，因为新加入了一项“AUTO 编成”的系统，只要在编排机体进入母舰的时候，选择此项指令便可以将机体自动由电脑AI编排，相当方便。之后可以再根据需要进行一些“手动”调整，以此节约时间，使人玩起来更连贯。

新加入的MD系统

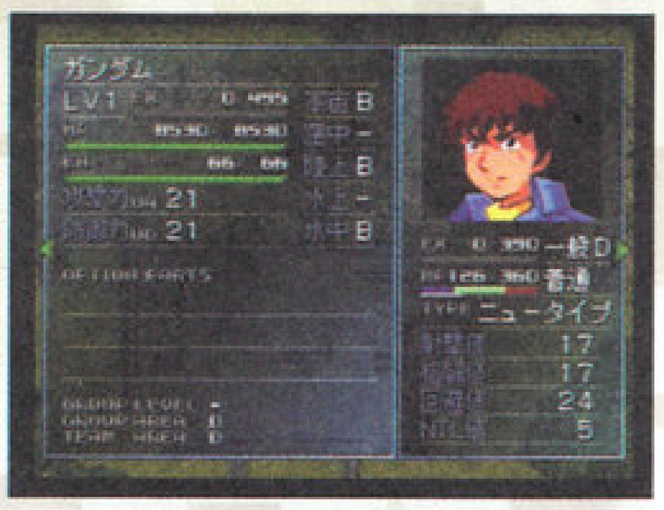
所谓MD（MOBILE DOLL），即是可以对无人驾驶的机体进行操作，这样便能够弥补在游戏初期弥补驾驶员不足的问题。而操作的方法是首先必须要由一位同时出场的队长机驾驶员发出指令，再由电脑AI根据命令为MD系统的机体作指挥，进行各项策略性的攻击指令。而且如果MD机体能够将敌机击毁的话，不论是机师的经验值还是机体的EXP都归队长机的驾驶员和机体获得，并且任何机体只要在OPTION PART中装备了“MD SYSTEM”便能发挥以上的效果。装备了“MD SYSTEM”的机体会用“命令”这个指令去取代原有驾驶员的一切指令，而他们的操作LEVEL（命中和回避的能力）会按机体的性能而定。

这项新系统的另外一项好处就是能够节省不必要的驾驶员，也能使队长的级数加快提升。另外，无人驾驶的MD在作战时不会受到情绪的影响，自由度十分高。不过其缺点就是MD机体不能运用NEW TYPE（新类型人）的浮游炮和使用有关人类感情的系统，想让战斗力更高也不可能。

支援射击系统

除了“G世纪”系列原有的队长机战舰支援射击系统，小队在指挥范围内能力的提升和上面介绍的MD系统外，此次还增加了一项特别的攻击系统，那便是这个支援射击系统了。此支援射击系统能够使两部机体同时向一部敌机进行攻击。使用的方法是：在我方的同伴行动时，假如还有其他本回合未行动的同伴在旁边，攻击的时候便会出现一个“单体”攻击或“支援”攻击的指令。当玩家选择了“支援”攻击，攻击时便会有显示角色的命中率，攻击便会跟舰队支援射击一样，先是支援射击，后是该角色的主要攻击。不过这种组合攻击不能在指挥范围以外的地方使用，还有就是负责支援的角色是不能以格斗系的攻击进行支援。

角色的成长



驾驶员也和MS机体一样，能够通过战斗获得经验值来提升等级。至于角色的等级，是会反映在其阶级之上，而每个阶级都会从D至ACE细分为四级。

角色状态系统

和上集一样，主要反映驾驶员的精神状态。共分为弱气、普通、强气和超强气四种。当驾驶员击中敌机后，情绪就会上升；反之则下降。其精神状态会影响角色在战斗中对白的变化，更会影响到其本身的MP值。

角色能力值一览表

射击值	角色远距离射击的能力，数值越高，命中敌人后的攻击力也越大。
格斗值	角色近身格斗的能力，数值越高，命中敌人后的攻击力也越大。
回避值	角色回避敌人攻击的能力，数值越高，成功回避敌人攻击的可能性也越大。
NTL值	影响具有NEW TYPE特殊能力的驾驶员专用武器的威力和命中率。
指挥值	影响战斗小组队长和部队首领指挥范围的大小。
魅力值	影响战斗小组的等级和首领的配置，并且也会影响一同获得经验值的多少。
通信能力	当配置了无线操作员的时候，数值越高，战斗小组的命中率越准。
操作能力	当配置了驾驶员的时候，数值越大，战舰的回避率越高。
整备能力	当配置了技师的时候，数值越高，回舰的机体回复HP和EN也越快。

一切都从这里开始！

游戏模式全介绍

游戏开始

在开始游戏时共有4个选择：NEW GAME、DATE LOAD、CONTINUE和OPTION。NEW GAME是开始新游戏，它又分为“MULTI SITUATION MODE”和“VS FIGHT MODE”两大模式。DATE LOAD是将插在PS主机1P位的记忆卡中的SAVE读取出来，另外这个游戏是需要用9个记忆空格进行记录，战斗版面的记录则需要2个记忆空格。CONTINUE就是读取战斗

版面的记录。OPTION中有PROFILE MODE能查阅有关游戏中登场的人物、MS、战舰和支援武器的详细资料，其中还包括人物的相关故事、MS的开发历史和进化设计图、原先登场作品的出处以及配音声优的资料等等，真可谓是超完全的高达百科全书！当然要使这部百科全书的完成度达到100%，就必须完成各部分的游戏，充分挖掘游戏中隐藏的秘密！要做到也不难，只要你认真留意我刊的攻略就可以了（D·S：此乃广告）！

MULIT SITUATION MODE

将高达世界中著名的经典故事重现于游戏中的各个部分，由玩家编制一原创的队伍去参与当中的各场著名战役。这个模式也是游戏的主要模式，一共有21个高达作品的历史故事，总共112个不同的战斗版面可供选择。这些战斗版面包括从原祖《机动战士高达》到最新一辑《TURN A GUNDAM》，均非常精彩！玩家可使用上集《～ZERO》中的记录开始游戏，这样除了能够使用在上集中登场的原创人物，并且开始时也能以较多的金钱去编制初期的队伍。另外在上集《～ZERO》中完成了的作品可以在此游戏中自由选择不同的高达历史舞台，当然对此次新加入的作品就不行了。

VS FIGHT MODE

在《SD GUNDAM G GENERATION-F》中新加入的模式。它共分为BATTLE MATCH MODE、MISSIONABLE MODE和GUNDAM FIGHT MODE三种。

BATTLE MATCH MODE

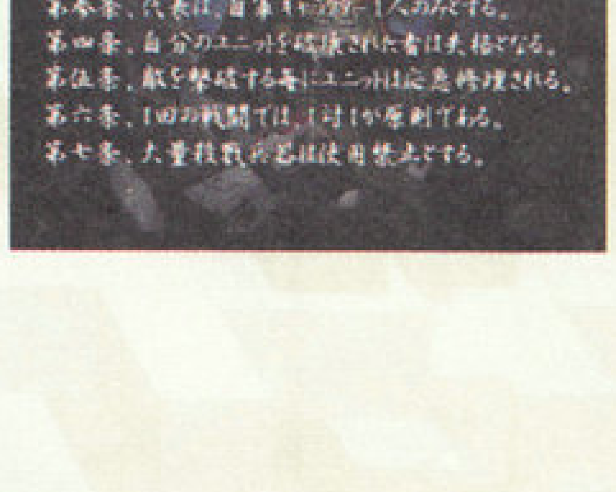
此模式是一个使用玩家培育的原创部队进行对战的模式。当玩家先设定好参加的人数、使用的部队、人物和机体等后，便可选择作战的舞台，没有根据地的话便需要为部队进行配置。准备好一切便可以开始进行对战了，目标是将敌人全灭或者占领敌人的根据地。此外这个模式还支持4人对战。

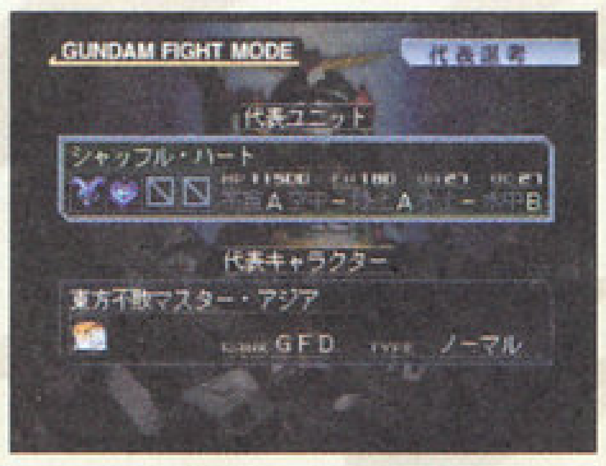
MISSIONABLE MODE

这是使用以玩家所培养的原创队达成任务为目的而相互竞争的对战模式，其中一共包括5个任务。基本的游戏方法同MULIT SITUATION MODE相同，电脑AI会派出许多十分强大的对手同玩家竞争，比如《机动战士Z高达》的奥古队，《机动战士V高达》的木星船团等等。一个任务能够同时出动4个队，所以一旦同竞争对手交上火，战况就会异常激烈，同时也需要玩家积极开动脑筋，否则很快就会GAME OVER。

GUNDAM FIGHT MODE

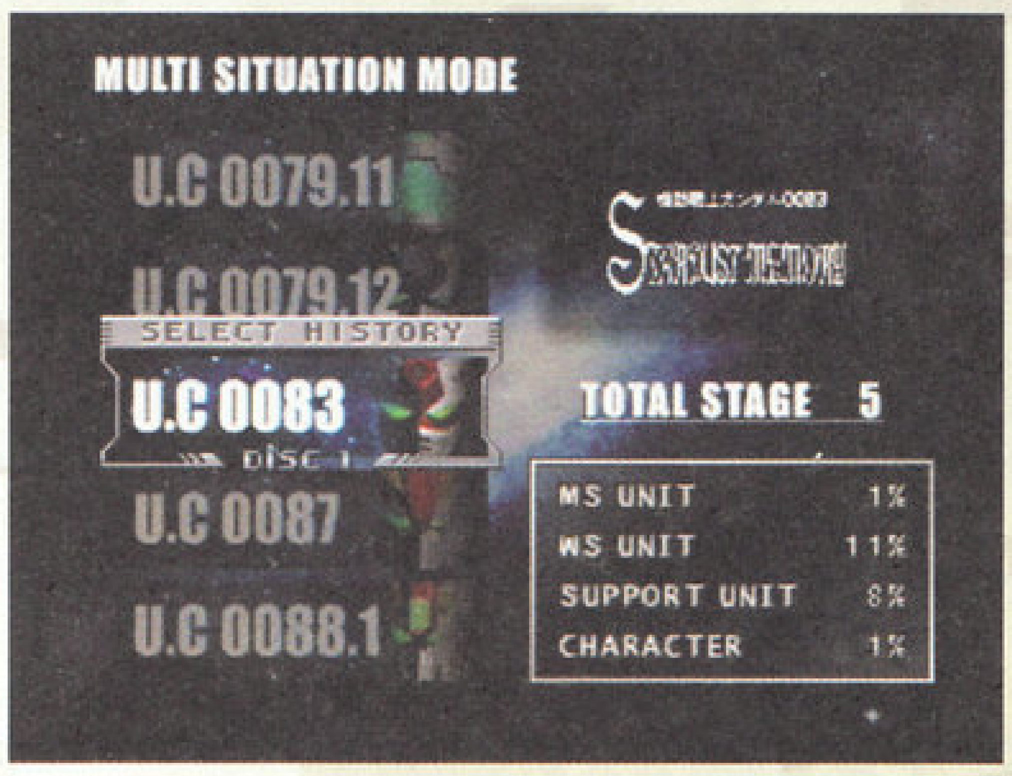
在此模式中也是能够使用玩家所培育的原创队参战的。它是起源自《机动武斗传G高达》中有名的“机动武斗大会”，玩家可以使用原创队中其中一部MS和一名驾驶员去参加大会，也可以借用东方不败和他初期驾驶的爱机——红心高达参加，但是在胜出后的奖金和OP部件也就没有玩家的份了。武斗大会共分为10级，每一级都有不同的机体参加。级数越高，相应的对手也越强，得到奖金和OP部件也越丰厚。但是这必须击毁全部10部或者7部以上的机体才能获得，并且是可以将结果载入到原有的记录中。





游戏流程

此次的游戏流程和上集不完全一样，在上集中玩家的部队和故事中登场的部队在每一个版图都是一起战斗的。但是此次的流程却是先以原作故事中的人物完成其相应高达故事部分最初的版图，再进入OPERATION ROOM让玩家调整原创队伍，在其先前所对应的版图的后半部分跟原作故事中的人物一起战斗。所以每一个战斗版图会分成两个部分记录，一个是在OPERATION ROOM中记录，另一个是在STAGE CLEAR时于MEETING ROOM中记录，再选择下一个战斗版图。以下D·S会将游戏流程分为三个部分进行详细的介绍，其一是OPERATION ROOM部分；其二是MEETING ROOM部分；其三是战斗版图中的注意事项。



オペレーションルーム（OPERATION ROOM）

在开始了故事剧情后，玩家便进入这个OPERATION ROOM。这个地方主要是用作玩家编制原创的队伍、开发机体、改造MS、生产战舰等等的作战前准备。由于此次的系统和道具也比上集《～ZERO》中的多，所以在资金的运用上需要多加考虑才行，在MS分配方面和建造战舰时也要为将来的战斗多想一想，否则很容易会出现资金短缺的情况。

MS开发／改造

开发

当玩家的MS等级提升至ACE的程度时便可以把它开发成为其后继机。不过后继机的性能不一定和开发之前差不多，并且开发出来的MS也不一定是其机种系列进化中的一种，所以在开发时必须要查看一下开发出来的是什么后再作决定。另外开发出来的MS的等级也会从头开始计算，请玩家们留意。

改造

当玩家的MS等级提升至ACE的程度时除了可以把它开发成为其后继机以外，还能够改造MS的性能，把MS的UA（攻击力）和UD（防御力）提升。改造了的机体不能提升经验值去进行开发，但每当改造的MS等级为ACE的时候便能够即时提升性能，不用在OP-ERATION ROOM进行调整的。每一次达到ACE等级后玩家能得到两个OP部件去自由改造MS的UA和UD，同时这部改造后MS便会加上“改01”的标记，之后每改造一次MS，改造的等级便会加一级，一部机体最多能成长至“改99”。改造最适合使用在一些不能开发成为更高层次后继机的MS，玩家也可以选择自己的爱机进行改造，令喜欢的机体提升性能。而如果对改造过的MS进行解

体的话，是会比解体一般的MS能得到更多的金钱，改造的等级越高卖掉后所得的金钱也越多。所以在这一方面可见“G世纪”系列游戏的可玩性和变化性要比“超级机器人大战”系列游戏高得多。(D·S：啊！是哪个“超级机器人大战”的死忠扔来了菜刀！！)

グループ编成（部队编制）

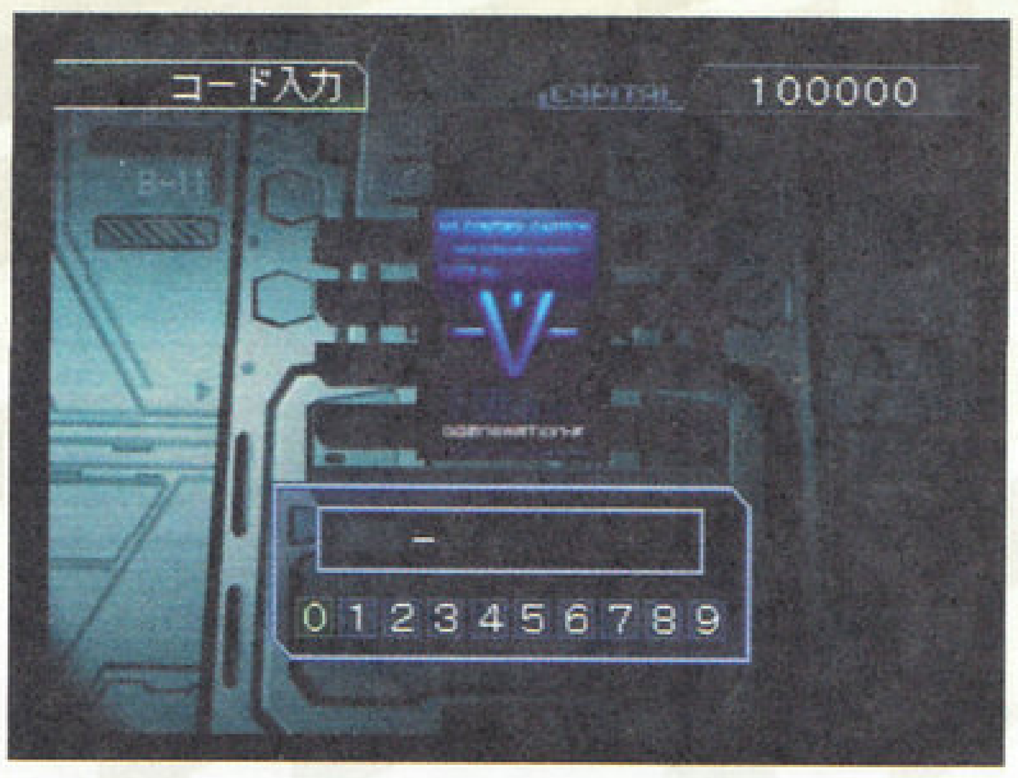
玩家在这里可以进行原创部队的编制，分配MS和驾驶员，还有指定战舰的舰长、舰队的成员，包括OPERATOR、DRIVER、MECHANIC、GUEST、LEADER以及舰长CAPTAIN。他们的能力会影响到队伍等级的高低，由最初的1至9级，再上升到A级，之后便是最高的S级。队伍会充分反映玩家原创部队的效率，具体作用见下表。

职位	必要能力	在部队作战时所产生的效果
CAPTAIN	指挥值	影响部队等级和可以指挥的作战范围、并可以使用雷达的援护攻击
LEADER	指挥值、魅力值	影响战斗小队的参战范围
OPERATOR	通信能力	影响战舰和部队中机体射击武器的攻击命中率
DRIVER	操作能力	影响战舰和部队中机体射击武器的攻击回避率
MECHANIC	整备能力	影响战舰占领都市时，HP和EN的回复率
GUEST	魅力值	影响部队的等级

玩家在游戏后期会增加队伍的数量，使战斗力上升。玩家最多能编制8个战斗队伍，要注意MD机体和支援作战单位是不能配置驾驶员的，并且MD机体也不能成为队长机。在玩家进行配置的时候可以按L1键查看队员的能力，再分配到与其各自相适应的岗位上。如果玩家嫌麻烦，可以使用上文所介绍的“AUTO 编成”指令来由电脑AI自动进行组队。经过笔者的测试，由电脑AI自动进行的编组水平还不错，广大玩家可以放心使用，当然一些颇具战略性的编组还是要玩家亲自调整。另外玩家必须生产一艘战舰才能进行小队的调整，在这方面为了适应不同的环境，建议购买一艘万能型战舰。

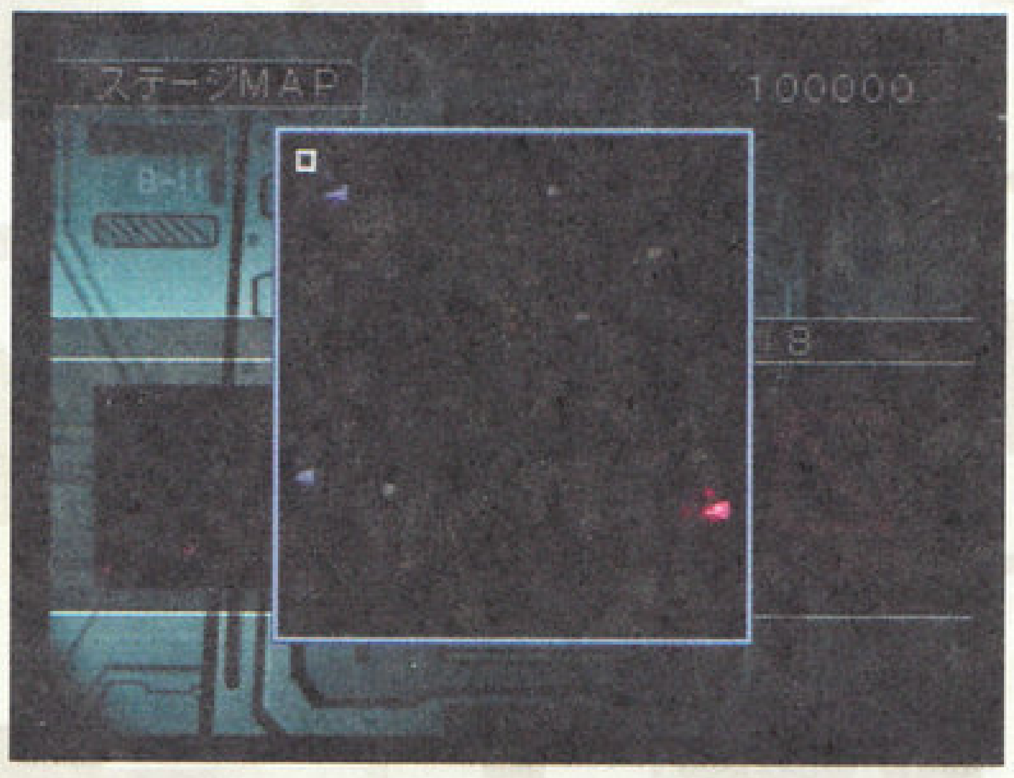
コード入力（黑历史CODE）

在部队编制时，MS部队表中，以及聘请人员时都有一个黑历史CODE的选择，玩家可以输入在“G GENERATION CARDGAME”上的CODE去直接生产MS、编队或者聘请人员（黑历史CODE一览表在后文中刊登）。不过使用黑历史CODE生产指定机体是有限制的，如果玩家的技术水平(LEVEL等级)不足的话是不能生产比自己水平(LEVEL等级)高的MS。例如用黑历史CODE来生产渣古ⅡF型机体，玩家便需要输入“01-2381054”这个密码，其第一组数字“01”表示生产所需要的技术水平，如果玩家的LEVEL等级达到了要求，就可以生产了。

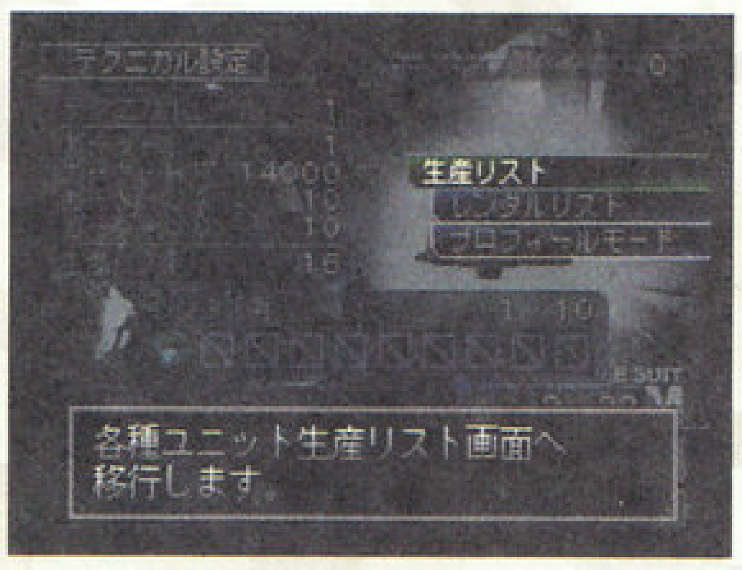


ステージMAP（STAGE MAP）

玩家在出发进入战斗舞台前必须在这里确定一下地形环境，能不能使用自己的舰队航行（例如空中型战舰是不能在宇宙空间航行的），还有队伍中使用的MS能不能出击（例如不会飞行的MS不能在全空中的版面出击）等等都是需要玩家注意的。除了确定作战的STAGE外，在没有我军根据地的时候，便要在STAGE MAP中配置玩家的原创队伍在那里登场。STAGE MAP会显示出这个版面是否有分前半部战斗和后半部战斗，以及能出动多少组队伍。



テクニカル设定（技术LEVEL设定）



支付资金去提升技术LEVEL。提升技术LEVEL不单能增加生产线的位置和聘请的士兵，还能使根据地的炮台能力提升，并且能够生产的SUPPORT UNIT种类也增加了。所以提升技术LEVEL对于生产和根据地的防守都至关重要。

ミーティングルーム MEETING ROOM

在STAGE CLEAR后便会进入这个MEETING ROOM的画面。其主要的用途是让玩家清算在作战时捕获回来的机体，还有进行机体设计和游戏记录。

捕获ユニット清算（清算捕获机体）

在STAGE MAP中捕获的机体均可以在这里进行清算。“确保”这项指令是保留它们成为队伍中可使用的机体，在之后的OPERATION ROOM中便会在自军的名单中出现。而选择“解体”这项指令便会得到该机体生产时所需要的一半资金。

志愿兵登录

在STAGE CLEAR后会有志愿兵登场，玩家可以使用“登录”这项指令将他们登记成为原创人物，在下一个OPERATION ROOM便会加入我军行列，并在编制原创队伍时使用他们。另外在此关中被击败的志愿兵也是可以再登录的。

ACEユニット登录

当玩家的机体在战斗中成长至ACE LEVEL后，便会在UNIT LIST中出现，玩家把它登录在生产线上便能做大量生产。不论是故事人物使用的机体还是原创队伍使用的机体均能进行登录。机体级数的提升由1、2、3直到ACE，而人物级数则是由D到A便晋升一级。其中有一些特别阶级是不能晋升的，例如GF（GUNDAM FIGHTER）、一般人、少将、大将、摄政和总帅等等。

设计

这是一个把两种类别的MS组合进行设计的指令，设计出来的新机体会自动登录到生产线上。要使用的话便需要在整备原创队伍时生产，而在设计后对被接受设计的两组机体是没有任何影响的。

NEXT

在机体整备完毕后便可以选择这个指令进入到STAGE SELECT的画面。

战斗版图的说明

胜利条件与特别奖励

游戏中的基本胜利条件为敌军机体全灭或者是占领敌军的根据地。而败北的条件通常为自军机体被全灭或者是被敌机占领根据地。此外EVENT BOUNS（特殊事件奖励）的发生条件是将特定的角色或机体击破。不过其实每个STAGE的完成条件都不尽相同，所以玩家在每一关开始时都需要留意胜败条件。

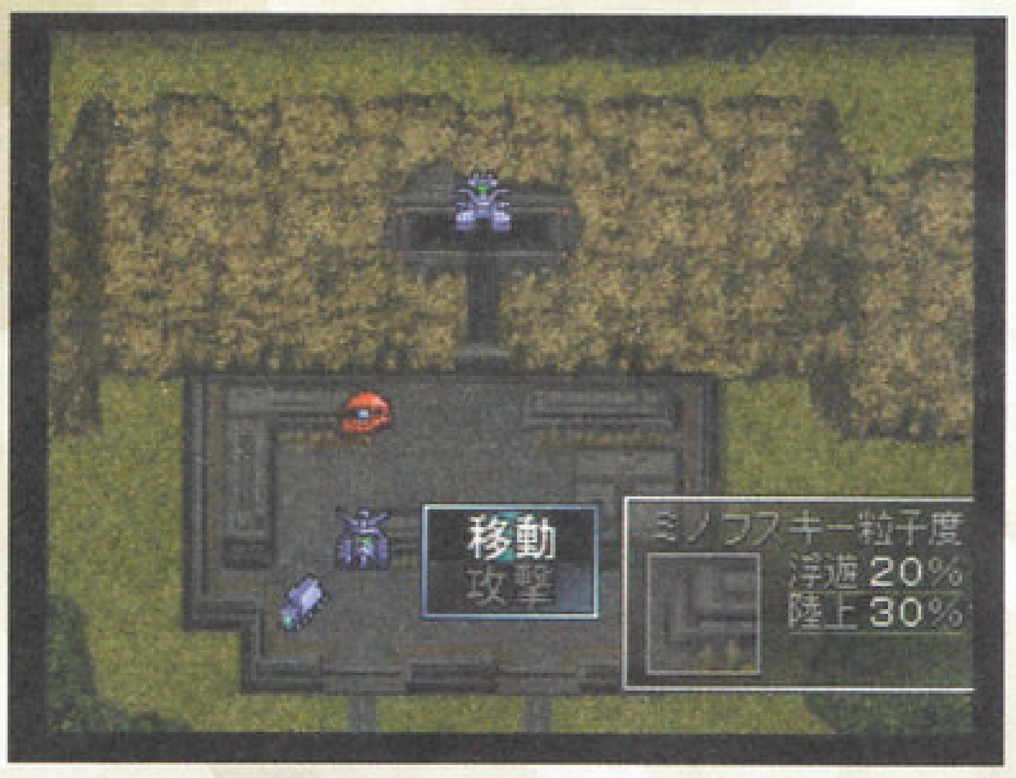
游戏战斗版图中的都市、殖民星、水中都市和月面都市，都可以用MS或者MA来占领。作用是占领后除了可以回复战舰的HP及EN之外，在过关后更可以得到额外的特别奖励。

过关得分一览

MISSON COMPLETE	30000
ANNIHILATION	20000
MAIN BASE OCCUPATION	10000
OCCUPATION SCORE	占领都市数目 × 1000
EVENT BOUNS	5000
QUEST BOUNS	15000
EXCHANGE	上升等级，清算阶级

机体的移动

机体可以移动的范围，受制于地形、机体的移动力以及机体的地形适应性。当从战舰中出击时，机体是不可以立即作出攻击的（占领都市则可以）。另外当战舰四周被敌机包围时，战舰内的机体是同样不能出击的，请玩家务必留意。以母舰为中心，部队的指挥范围以浅紫色来显示，战舰所属的机体如果走出指挥范围以外，其攻击力及回避率会大幅下降。而以小队领导（LEADER）为中心，白色的范围为小队可控制范围，如果机体在小队可控制范围之内，命中率回避率及获得的经验值都会增加。另外，当地形中的米诺夫斯基粒子（ミノフスキー粒子）浓度高时，攻击力及回避率都会增加，所以当行军时最好选择米诺夫斯基粒子高的地方落脚。



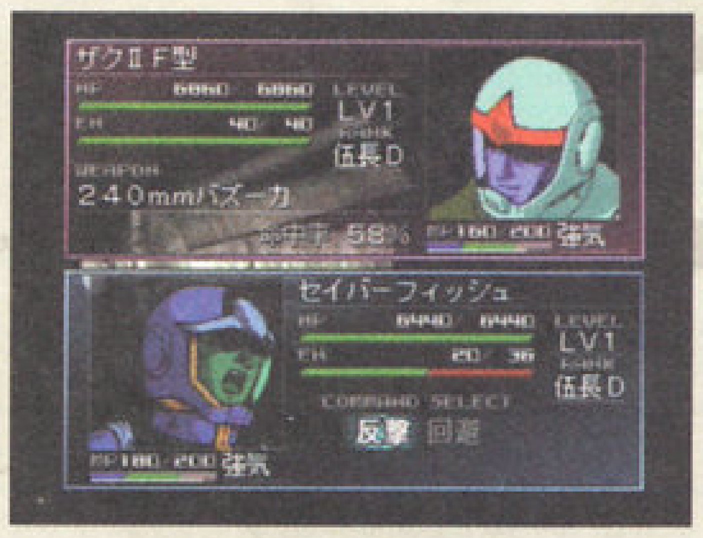
攻击的心得

如果己方机体时通过攻击将敌机击落后出现"BONUS STEP"，可以多行动一次，不断击破敌机更可以作成连续行动呢。而受到敌人攻击，玩家可以作出三种行动选择：反击、防御及回避。选择反击时可以选择武器作攻击，但如果EN不足的话便不能作出反击；如果机体有"盾防御"的能力，选择防御指令可以令伤害减半；如果选择回避指令，在成功回避后除了免除伤害之外，还会令MP增加。最后要提的是如果使用地图武器，是不能得到经验值和BONUS STEP的，所以地图武器最好作削减敌机的HP之用，不宜作击毁敌机之用。

用战舰捕获敌机体

"G世纪"系列最著名的系统之一。当击毁敌军的战舰后，该战舰所属的机体便都会变成白旗状态，不能行动。这时以自军的母舰移动到其旁边，就可以捕获成功。

机师的状态



战斗时MP的增减会影响机师的状态，不同的机师状态又会影响命中率、回避率、受损值和会心一击发生率。另外随着部队等级的提升，出击时的MP也会提升。机师的状态共分五种，请玩家参看以下的注解。

超强气	MP最高时的状态，会心一击率为100%！反击时会自动发动防御。
强气	对命中率及一部分的武器伤害值会作出补正，机师的战斗力增加。
普通	游戏开始时的最初状态。
弱气	比普通状态下降一级的状态，回避率下降，一部分武器的伤害值减少。
混乱	MP下降至0时的状态，在此状态下的机师是不能作出任何攻击行动，必须要返回战舰回复到弱气的状态程度。

精彩的战斗画面不容错过

后记

由于笔者先前所做的《超级机器人大战α》攻略收到了读者褒贬不一的两种反映，并且持反对意见的读者大部分都不玩"机战"系列，看到大篇幅的"机战"攻略自然就头疼。所以此次由D·S负责的"GF"攻略就本着有实用价值，研究价值，针对价值的思路去制作，希望广大玩家多提意见，并且如果你有更深入的研究或者惊奇的发现，完全可以投稿给我们，优秀的稿件我们会刊登在杂志上，另外还有优厚的稿酬等着你！

OP 道具

游戏中的机体，除了战舰以外的都可以装备OP道具，令其能力得到强化。只要在编成画面中指着该机体按L1键便可以买卖及装备OP道具。要注意的是装备过的OP道具只可以卖出或者换到其它机体之上，而不能单独保管。另外每架机体只可以装备一个OP道具，并且在GUNDAM FIGHT MODE中还可以得到一些罕有的OP道具。

OP 道具一览表

OP 道具名称	购得所需资金	效果
ダミー机能	1000	可使用指令“ダミー”，使敌人的一次攻击无效化
ブースター	1000	推进力上升，移动力＋2
メガブースター	5000	推进力上升，移动力＋4
ガンダリウムα	2000	装甲强度上升，防御力＋5
ガンダリウムβ	8000	装甲强度上升，防御力＋10
ガンダリウムγ	15000	装甲强度上升，防御力＋15
ガンダニュウム	30000	装甲强度上升，防御力＋20
フィールドジェネレータ	5000	出力性能上升，攻击力＋5
ビクトルエンジン	16000	出力性能上升，攻击力＋10
ステルスシステム	3000	对雷达效果，回避值＋5
ハイパージャマーシステム	8000	对雷达效果，回避值＋10
スナイパーセンサー	3000	狙击性能上升，射击值＋5
ハイブリッドデュアルセンサー	8000	狙击性能上升，射击值＋10
グラップルセンサー	3000	格斗性能上升，格斗值＋5
モビルトレースシステム	8000	格斗性能上升，格斗值＋10
マグネットコーティング	9000	反应性能上升，射击值＋5，回避值＋5
ALICE	15000	反应性能上升，射击值＋5，回避值＋5
バイオコンピューター	9000	反应性能上升，射击值＋5，回避值＋5
C.A チップ	25000	攻击性能上升，攻击力＋10，射击值＋10
A.R チップ	25000	防御性能上升，防御力＋10，回避值＋10
PX システム	50000	攻击性能上升，攻击力＋20，射击值＋20（消费EN）
ゼロシステム	40000	反应性能上升，射击值＋20，格斗值＋20（性格变更）
サイコ・コントロールシステム	6000	超能力上升，NT等级＋1（对NEW TYPE以外的机师没有影响）
バイオ・コントロールシステム	15000	超能力上升，NT等级＋2（对NEW TYPE以外的机师没有影响）
サイコフレーム	20000	超能力上升，NT等级＋3（对NEW TYPE以外的机师没有影响）
オーバーロードチップ	10000	超能力武器的攻击力相当于NT等级5的程度（普通类型角色对应，消费MP）
EXAM システム	20000	超能力武器的攻击力相当于NT等级7的程度（普通类型角色对应，消费MP）
バーサーカシステム	30000	超能力武器的攻击力相当于NT等级9的程度（普通类型角色对应，消费MP）
耐ビームコーティング	10000	使BEAM1的伤害程度减半
I フィールド	20000	使BEAM1的伤害无效化，BEAM2的伤害程度减半
バリア・コーティング	8000	使地图武器的攻击无效化一次
E バック	9000	高能量容器，消费EN减10%
エネルギーCAP	18000	高能量容器，消费EN减30%
ナノ・スキン	12000	自我修复机能，每回合回复5%HP
DG 细胞	20000	自我修复机能，每回合回复10%HP
MD システム	5000	MD机体化，可以不用机师驾驶
フラッシュ・システム	12000	NT以外的G BIT可以使用“发射”的指令
D ナビシステム	15000	以该机体为中心形成2格可控制范围，令同部队的机体攻击命中率增加20%
ビームフラッグ	10000	机师指挥值＋3
リング・サイコミュ	10000	MP安定化，使感情变化变得缓和

黑历史 CODE 完全一览表

游戏中在 OPERATION ROOM 中可以唤出"黑历史 CODE"画面，只要在这里输入相关的密码，便可以开发出相关的机体／战舰及用到某些角色！完全不需要苦苦思考如何才可以合成设计为某些特别机体。只要 TECHNICAL LEVEL 足够，输入了有关的密码便可以开发，十分方便！

必要技术等级 01

MS/MA/MF/MD 名称	CODE
アクアジム	01-2388480
アッガイ	01-9034791
アッゲガイ	01-4977504
ガイア专用ザク1	01-2837371
ガトル	01-9055184
コアファイター	01-4100469
高机动型ザク2	01-6460103
ザクキャノン	01-6370384
ザク强行侦察型	01-5563631
ザクタンク	01-1639417
ザクⅡF型	01-2381054
ザクⅡF型（指挥官机）	01-4909401
ザクⅡJ型	01-0053139
ザクⅡJ型（キンバライト茶）	01-7828945
ザクフリッパー	01-1436255
ザクマインレィヤー	01-1129602
ザクマリン	01-1902893
ザクⅠ	01-0003543
ジム	01-6775363
ジムキャノン	01-2391878
セイバーフィッシュ	01-7051806
先行量产型ボール	01-1365532
ドップ	01-4044199
トラゴス	01-6023856
ドラッツェ	01-3308157
パブリク	01-7062591
ボール	01-0316189
ボール改修型	01-5678535
マゼラアタック	01-2075677
リーオー	01-6897228
量产型ガンタンク	01-6304692
ルッグン	01-3154536
61式战车	01-8549484

战舰名称	CODE
ガウ	01-0894672
ガンペリー	01-1294171
ギャロップ	01-1873130
コロンブス	01-4964062
サラミス	01-1127794
パブア	01-9846660
ビッグ・トレー	01-3374341
ミデア	01-4978231
ムサイ	01-5990787

角色名称	CODE
アディン=バーネット	01-9473641
アナベル=ガトー	01-8310728
アムロ=レイ	01-6082101
ガイア	01-6531615
カミーユ=ビダン	01-0065880
ギレン=ザビ	01-3667060
クワトロ=バジーナ	01-3499923
コウ=ウラキ	01-8530827
シャア=アズナブル	01-9703447
ジュドー=アーシタ	01-4099031
セイラ=マス	01-6295212
ドズル=ザビ	01-8451489
パプテマス=シロッコ	01-1890880
ハマーン=カーン	01-0182678
フォウ=ムラサメ	01-2751798
ブライト=ノア	01-1923545
プラモ狂四郎	01-1826628
マ・クベ	01-4130176
レビル	01-2857933

必要技术等级 02

MS/MA/MF/MD 名称	CODE
アイザック	02-0250038
イフリート	02-0261995
エアリーズ	02-1822566
ガザC	02-9700273
ガザC改	02-3400635
ガザD	02-8414046
ガンキャノン	02-2986852
ガンキャノン重装型	02-7449040
ガンダム・ピクシー	02-6081061
グフ	02-8695079
グフ重装型	02-3996887
グフフライトタトプ	02-5107182
コアブースター	02-1818987
ゴッグ	02-1727467
サイコミュ高机动试验用ザク	02-7686318
ザクⅡ改	02-1600734
ザクレロ	02-9098251
ジム改	02-6124348
ジム・カスタム	02-5649898
ジムキャノンⅡ	02-0248402
ジム・クウエル	02-0626081
ジムコマンド	02-9462364
ジムスナイパーカスタム	02-3302186
ジムスナイパーⅡ	02-2741241
ジムⅢ	02-2313652
ジムⅡ	02-6867186
シャア专用ザクⅡ	02-6011306
ゾゴック	02-1520769
ディザート・ザク	02-0749378
デスアーミー	02-0052586
デスネービー	02-0979470
デスバーディ	02-1642000
ドム	02-2326011
ネモ	02-0270171
パワードジム	02-9016528
ブルーディスティニー1号机	02-1439811
プロトタイプガンダム	02-8052746
マツナガ专用高机动型ザクⅡ	02-6949999
ライデン专用高机动型ザクⅡ	02-0793825
ラル专用ザクⅠ	02-5723292
陆战型ジム	02-1933095
リック・ドム	02-2565539
量产型ガンキャノン	02-7427604

战舰名称	CODE
ダブデ	02-0660037
チベ	02-3343645
マゼラン	02-8037176
ムサイ（绿）	02-5990708
ユーコンU99	02-7333165

必要技术等级 03

MS/MA/MF/MD 名称	CODE
EZ-8	03-5100212
EWACネロ	03-3173629
イフリート改	03-1229780
ガ・ゾウム	03-2178008
ガルバルディベータ	03-0077159
ガンダム	03-7799496
ガンダム（半坏）	03-7314814
ガンダムMAモード	03-3504223
ギャン	03-3652610
ゲルゲゲ	03-3306531
ゲルゲゲJ	03-6903430
ゲルゲゲキャノン	03-8556134
ゲルゲゲM	03-2212151
ケンプファー	03-6619715
ザメル	03-1930745
G-3ガンダム	03-7190600
ジエガン	03-0858162
ジエガン重装型	03-7608475
シャア专用リック・ドム	03-1996067
ズゴック	03-0215666
ズゴックE	03-7346581
ゼク・アイン	03-6298683
ドム・トローペン	03-1695853
ドワッジ	03-8437040
ネロ	03-7864998
バーザム	03-8218929
ハイ・ゴック	03-3209077
ハイザック（ティターンズ兵士）	03-6006784
ハイザック（连邦兵士）	03-2595885
ハイザックカスタム	03-5296820
マ・クベ专用グフ	03-6261271

マラサイ	03-6376751
メタス (MS)	03-8603768
メタス (MA)	03-2049786
陆战型ガンダム	03-2835060
战舰名称	**CODE**
ザンジバル	03-2188415
ホワイトベース	03-3349300
マッドアングラー	03-3844129

必要技术等级 04

MS/MA/MF/MD 名称	CODE
ガトー专用ゲルゲゲ	04-0005752
ガンダムNT-1	04-2584061
ギラ・ドーガ	04-7742285
ジェガン改	04-3161567
シャア专用ゲルゲゲ	04-8340512
シャア专用ズゴック	04-0350853
ズサ	04-6248362
ゾック	04-8310271
ネモⅢ	04-2428538
FAガンダム	04-7954392
ブルーディスティニー2号机	04-1508282
量产型Zガンダム	04-7714609

必要技术等级 05

MS/MA/MF/MD 名称	CODE
アッザム	05-3199542
アッシマー	05-9258547
アブサラスⅡ	05-0335948
エルメス	05-4137976
ガベラ・テトラ	05-3248798
カプール	05-6040313
ガンダムMK Ⅱ (黑)	05-8373034
ガンダムMK Ⅱ (白)	05-5132151
ガンダムNT1-FA	05-8349849
ガンダムローズ	05-9389532
グラブロ	05-1082789
GP01	05-6521703
GP01-FB	05-3013219
GP02A	05-0601262
GP03-S	05-4629017
シーマ专用ゲルゲゲM	05-0910378
ジオング	05-4020222
ジオング (ヘッド)	05-8993519
ジャムル・フィン (MA)	05-1614772
ジャムル・フィン (MS)	05-7294767
スターク・ジエガン	05-6420418
ゼク・ツヴァイ	05-5567860
ドズル专用ザクⅡ	05-2508606
ドライセン	05-9572313
バウ	05-3633828
ハンブラビ	05-3930173
ビグロ	05-1135266
νガンダム	05-6227701
ブラウ・ブロ	05-8755732
FAガンダムMK Ⅱ	05-6820518
プロトZガンダム	05-9462450
リック・ディアス	05-6946505
リック・ドムⅡ	05-5049241
量产型キュベレイ	05-5358483
战舰名称	**CODE**
アーガマ	05-5199414
アルビオン	05-7242863
グワジン	05-6536154

必要技术等级 06

MS/MA/MF/MD 名称	CODE
ヴァル・ヴァロ	06-9258547
ガンダムエアマスター	06-7430784
ガンダムマックスター	06-1564107
ガンダムレオパルド	06-1689007
ギャプラン	06-8378845
ギラ・ドーガサイコミュ试验型	06-4698757
スーパーガンダム	06-9302018
ディジェ	06-5046456
ドラゴンガンダム	06-7176383
百式	06-2466718
量产型ZZガンダム	06-2835060
战舰名称	**CODE**
ネエル・アーガマ	06-2402075

必要技术等级 07

MS/MA/MF/MD 名称	CODE
ウェイブライダー	07-8051150
ガズアル	07-1169811
ガズエル	07-2568183
ガンダムサンドロック	07-7261411
ガンダムデスサイズ	07-5730686
ガンダムヘビーアームズ	07-3598494
ガンダムMK Ⅳ	07-7700212
ギュベレイ	07-0057686
ギュベレイMK Ⅱ (璞露专用机)	07-3956156
クーロンガンダム	07-1434656
サイコドーガ	07-7133774
ザゲⅢ	07-7731446
シエンロンガンダム	07-0935513
Zガンダム	07-1770919
Zザク	07-1748389
ZプラスC型	07-1559653
ZⅡ	07-0341484
パーフエクト・ジオング	07-6317233
パウンド・ドッグ	07-6724167
パラス・アテネ	07-9973958
百式改	07-0128703
プロトタイプサイコガンダム	07-7053109
ボリノーク・サマーン	07-6139262
メッサーラ	07-6602001
ヤクト・ドーガ (ギュネイ专用)	07-4179251
リ・ガズィ	07-9993816
リゲルグ	07-3083061

必要技术等级 08

MS/MA/MF/MD 名称	CODE
EX-Sガンダム	08-4633332
ガンダムアクエリアス	08-1336252
ガンダムツユビーゲル	08-9335495
ガンダムベルフエゴール	08-0709082
クロスボーンガンダムX1	08-6205508
ゲーマルク	08-3741157
ザクⅢ改	08-9880942
ジ・O	08-8660039
Sガンダム	08-2919622
ドーベンウルフ	08-8306578
パーフエクト・ガンダム	08-1226536
ハンマハンマ	08-6332393
FAZZ	08-4788315
プロトタイプZZガンダム	08-4927315
ボルトガンダム	08-8439842
リ・ガズィ・カスタム	08-9664229
战舰名称	**CODE**
ドロス	08-0719702

必要技术等级 09

MS/MA/MF/MD 名称	CODE
ガンダムF91	09-1631518
ゴッドガンダム	09-9806039
サザビー	09-5626435
Gフォートレス	09-1171849
シャイニンクガンダム	09-4109796
ZZガンダム	09-9860158
ニューガンダム	09-1445906

必要技术等级 10

MS/MA/MF/MD 名称	CODE
アルパ・アジール	10-1843612
Wガンダム (バード形态)	10-1554208
Wガンダム (MS形态)	10-7428057
Wガンダムゼロ	10-0064526
Wゼロ・ガンダム	10-0343058
ガンダムエピオン (MS)	10-6828631
クィン・マンサ	10-8210999
クスィーガンダム	10-8080815
サイコガンダム (MA)	10-5320513
サイコガンダム (MS)	10-6568194
サイコガンダムMK Ⅱ (MA)	10-1911327
サイコガンダムMK Ⅱ (MS)	10-8907991
GP03-D	10-1208186
ターンエーガンダム	10-9764039
ターンX	10-2234979
ZZガンダム-FA	10-2176439
デビルガンダム	10-6769192
デビルガンダムJr.	10-2747348
ノイエ・ジール	10-5455632
ビグ・ザム	10-8974908
マスターガンダム	10-8321772

编辑：D·S

攻略研究所

《超级机器人大战α》研究

前言

由于PS上的两款大作《超级机器人大战α》和《FINAL FANTASY IX》的“高烧不退”，此次D·S特别选择了两篇很有见地的研究短文，希望大家喜欢。第一篇文章是“天琴之光”网站站长的大作，其详细程度、实用程度和精彩程度都令人叹服。其二是EYES对许多玩家提出的关于《FF IX》问题的回答，分析得浅显易懂，准确到位。

《机器人大战α》机体性能详细分析表

本作的《机器人大战α》中，由于增加了机师近攻远攻的成长概念，像以前那样由机师的能力来决定所使用的机体的情况已不再出现，你可以使用任何你愿意的机师——只要他能驾驶一部不错的机体。

所以，在本作中，机体的能力得到了大幅度的重视，一部优秀的机体远比一部好的机师有用的多。下面，我准备分两次将机器人大战Alpha中常用的机体作一个详细的评测分析。

我先介绍一下评测的项目，本次评测从3个主要方面共17个小项来评定机体的性能。（要注明的是，这里的评测结果都是在机体改造全满，没有追加性能的，驾驶员为默认驾驶员的情况下的结果。虽然是在改造满时的评分，但在无任何改造时也是适用的。）

这三个主要方面是:攻击能力，防御能力，机师配合能力。

在攻击能力中，又分为了以下八个小项:

1.对兵攻击能力（简称对兵），是指该机体的常规武器在攻击非Boss级的敌人时的能力。此部分评分中，从A到E表示能力从高至低，A表示很强，在机师能力普通（杀人数一般，等级也一般）通常的敌人都可以一击杀死，E表示几乎没有对兵的价值。

2.武器攻击消耗（简称消耗），是指该机体主要几件武器的总共发射次数。此部分评分中，从A到E表示使用次数的从高到低，A表示无使用限制，E表示攻击次数小于等于8次。

3.主要武器射程（简称射程），是指该机体中能经常使用的主要武器的最大射程。此部分评分中，从A到E表示射程的从远到近，A表示射程在8格以上，E表示射程只有一格。

4.行动后攻击能力（简称行攻），是指该机体行动以后所能使用到的射程不是一格的武器的能力。此部分评分中，从A到E表示武器的能力高低，A表示行动后攻击的武器攻击力，射程，攻击次数都很好，E表示没有行动后可使用的射程不是一格的攻击武器。

5.地图武器能力（简称地图），是指该机体的地图武器的强弱。此部分评分中，从A到E表示地图武器的从强至弱，A表示攻击力也高，攻击范围也很广，E表示没有地图武器。

6.对将作战能力（简称对将），是指该机体的最强武器在攻击Boss级的敌人时的能力。此部分评分中，从A到E表示能力从高至低，A表示很强，无需刻苦锻炼即可将大部分的Boss一击必杀，2表示较好，E表示没有价值。

7.特殊攻击能力（简称特殊），是指该机体/驾驶员的一些特性所带来的攻击能力上的强化，像野性化、Zero系统、圣战士、底力等。此部分评分中，从A到E表示特殊能力的从强至弱，A表示很强，对整体攻击有很大影响，E表示没有特殊能力。

8.攻击命中（简称命中），是指该机体的运动性，武器命中率和机师的相关技能的综合。此部分评分中，从A到E表示命中的从高至低，A表示很高，不需其他什么装备和技能就对几乎全部敌人保证很高的命中率，E表示如果不加必中的话，肯定打不中敌人。

还有一项综合（简称综合），是对上述所有攻击能力项的综合评定。此部分评分中，也是从A到E表示综合攻击力的从高至低。

在防御能力中，又分为了以下六个小项:

1.机体最大HP（简称体力），是指该机体的最大HP，此部分评分中，从A到E表示HP的从高至低，A表示很高，在10000以上；E表示很低，在4000以下。

2.机体装甲（简称装甲），是指该机体装甲的厚薄。此部分评分中，从A到E表示装甲的从厚到薄，A表示很厚，装甲在3400以上；E很薄，在2300以下。

3.机体回避能力（简称回避），是指该机体的运动性与机师的相关能力的综合。此部分评分中，从A到E表示回避能力的从高到低，A表示很高，绝大部分敌人的攻击都可以轻松回避，E表示不使用回避指令将很难躲避大部分敌人的攻击。

4.地形适应能力（简称地形），是指该机体的地形适应能力，机师的地形适应能力以及主要武器的地形适应能力的综合。此部分评分中，从A到E表示地形适应力的能力高低，A表示大部分的地形适应都是A，E表示几乎没有适应这部机体和机体上主要武器的环境。

5.机体行动力（简称行动），是指该机体的移动力，机师两次行动的早晚。此部分评分中，从A到E表示移动的从高至低，A表示移动力高，8格以上，机师两次行动也早，60级以下。E表示移动力也差，机师也很难两次行动。

6.特殊防御能力（简称特殊），是指该机体/驾驶员的一些特性所带来的机体防御能力上的强化，像HP回复，Newtype，精灵凭依等。此部分评分中，从A到E表示特殊能力的从强至弱，A表示很强，对整个机体防御有很大影响，E表示没有特殊能力。

还有一项综合（简称综合），是对上述所有防御能力项的综合评定，此部分评分中，也是从A到E表示综合防御力的从高至低。

在机师配合能力中，又分为了以下三个小项:

1.机师天生强度（简称机师），是指该机体的驾驶员的各项数值，特殊技能的综合强度。此部分评分中，从A到E表示机师能力的从高至低，A表示很强，E表示很差。

2.机师等级成长（简称等级），是指该机体的机师等级成长的容易和困难。主要和攻击方面的地图武器以及机师会不会“努力”、“天才”等精神指令有关。此部分评分中，从A到E表示该机体机师的等级成长的难度，A表示很容易，将机师的等级升到较高等级没有什么问题，E则很困难，就算特别注意让该机师拼命杀人，等级过70级也有些问题。

3.机师杀敌数成长（简称杀敌），是指在培养机师射击或格斗方面数值上的容易和困难，主要由攻击方面的对兵，消耗，射程以及防御方面的综合能力决定。此部分评分中，从A到E表示机师杀敌数成长的难度，A表示很容易，只要想培养该机师，就能很轻松地将他的射击或格斗练得很强，E表示这个机师几乎没有可能将射击或格斗练得比原来的数值多10点以上。

还有一项综合（简称综合），是对上述所有机师配合能力项的综合评定。此部分评分中，也是从A到E表示机师综合配合能力的从高至低。

最后，还有一项整体能力（简称整体），是将上述三项综合评定再次总评。此部分评分中，也是从A到E表示该机体整体能力的从高至低。

除了上述的战斗技能外，针对每部机体的外形，动作，音乐等（这几项评分主观度较强），还有如下几项评分:

1.机体造型（简称造型），是指该机体的外观造型。此部分评分中，从A到E表示外观造型的从好到差，A表示造型很漂亮，看上去感觉很好，E表示很差。

2.机体攻击动作（简称动作），是指该机体发动各种武器攻击动作的精彩演出度。此部分评分中，从A到E表示该机体武器攻击画面的好与不好。A表示太优秀了，该机体的攻击画面如果你没看过，则真是你的损失啊！E表示很一般，很平庸，关掉战斗画面，没错的。

3.机体配乐及语音（简称音乐），是指该机体的背景音乐及机师攻击时配音的好坏。此部分评分中，从A到E表示其音乐的好坏，A表示很好，让人有不顾机体强度，为了听它的音乐而用这部机器的冲动，E表示难听，为了不听音乐或该机师说话，而不用该机师或关掉攻击画面。

下面就是按照以上21点所做出的分析表:

《机器人大战 α 》机体性能详细分析表(上)

机体名称	机师名称	攻击能力									防御能力							机师配合				整体	造型	动作	音乐
		对兵	消耗	射程	行攻	地图	对将	特殊	命中	综合	体力	装甲	回避	地形	行动	特殊	综合	机师	等级	杀敌	综合				
Z 高达	卡缪	B	C	B	C	E	C	D	B	C	D	D	C	D	C	C	D	A	D	B	B	C	C	C	B
Z 高达[飞机变形]	卡缪	B	C	B	C	E	C	D	B	C	D	D	B	D	A	C	C	A	D	B	B	C	B	C	B
ZII 高达	卡缪	A	B	B	C	E	C	D	B	B	C	D	B	C	C	C	C	A	C	B	B	B	E	D	B
ZII 高达[飞机变形]	卡缪	A	C	B	E	E	C	D	B	B	C	D	B	C	A	C	C	A	C	B	B	B	C	D	B
百式	夏亚	C	D	C	C	C	E	D	C	D	D	D	C	D	C	C	D	A	C	D	C	D	D	D	C
百式改	夏亚	B	C	C	C	C	E	D	C	C	D	D	C	D	C	C	D	A	C	C	B	C	D	D	C
全装甲百式改	夏亚	A	B	C	B	B	C	D	B	B	C	B	C	B	C	C	C	A	B	B	A	B	C	C	C
夏亚专用扎古	夏亚	C	C	B	A	E	E	D	B	C	E	C	B	A	A	C	B	A	D	C	C	C	C	C	C
ドベン.ウルフ	夏亚	B	C	B	E	E	C	D	C	B	B	B	C	C	C	C	C	A	C	C	C	C	D	C	C
萨扎比	夏亚	A	B	A	E	D	B	C	B	B	C	C	B	B	B	C	C	A	C	B	A	B	B	B	B
G-3 高达	阿姆罗	B	A	B	C	E	C	D	C	C	D	D	C	C	C	C	C	A	C	B	B	C	C	C	D
V 高达	阿姆罗	A	B	A	D	D	B	C	B	B	C	D	B	B	B	C	C	A	C	B	A	B	B	B	B
V 高达 HWS 装着型	阿姆罗	A	B	A	D	C	A	C	A	A	C	B	A	C	A	B	B	A	B	B	A	A	A	B	B
ZZ 高达	捷多	C	C	B	C	B	C	C	B	B	C	D	C	B	C	C	C	A	B	C	B	B	C	C	B
ZZ 高达[变形]	捷多	C	C	B	C	E	C	C	B	C	C	D	B	B	B	C	C	A	D	C	C	C	C	C	B
全装甲 ZZ 高达	捷多	B	C	B	B	B	C	C	B	B	C	B	B	B	C	C	B	A	B	B	A	B	C	B	B
全装甲 ZZ[变形]	捷多	C	C	B	C	E	C	C	B	C	C	C	B	B	B	C	B	A	D	C	C	C	C	C	B
GP-01fb	科	D	D	D	C	E	E	C	C	D	D	E	D	C	B	D	D	B	D	D	C	D	D	D	C
GP-03	科	B	C	B	B	D	C	C	B	B	B	C	C	C	B	B	B	B	C	B	B	B	D	C	B
GP-02	卡多	A	E	E	E	A	B	C	D	B	A	B	D	B	D	D	C	B	A	E	B	C	B	E	B
F91	西布克	B	B	B	C	E	B	C	B	B	C	D	B	B	B	B	B	B	C	C	C	B	B	B	B
F90V	西布克	C	C	B	B	E	C	C	B	C	C	B	B	B	C	C	B	B	D	C	C	C	D	C	B
ビギナ.ギナ	塞茜莉	C	D	C	D	E	D	C	C	D	C	D	C	B	B	C	C	D	D	D	D	D	C	C	B
Victory 高达	乌索	D	D	C	D	E	D	C	D	C	D	D	C	D	C	D	C	B	D	D	D	D	E	D	C
Victory 高达改	乌索	C	C	B	C	E	C	C	C	C	D	D	C	D	C	D	C	B	C	C	C	C	D	C	C
V2 高达	乌索	D	D	C	D	B	C	C	B	C	D	D	B	B	C	C	C	B	B	D	B	C	D	C	C
V2 高达(强攻型)	乌索	B	C	C	C	B	C	C	B	B	D	C	B	B	C	B	C	B	B	C	B	B	C	C	C
V2 高达(突击型)	乌索	B	D	A	C	A	B	C	B	B	C	D	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B	C	C	C
V2 高达(强攻突击型)	乌索	B	C	A	C	A	B	C	C	B	C	C	C	B	C	B	C	B	B	B	B	B	B	C	C
卡佩尼 MK-II	璞露	B	D	A	C	D	C	C	B	C	C	D	B	C	C	C	C	D	D	C	C	C	E	C	D
卡佩尼	哈曼	A	C	A	B	B	B	C	A	A	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B	B	A	D	C	D
天使化 WingZero	希罗	A	C	A	C	A	B	B	A	A	C	C	A	B	A	B	B	B	B	B	B	A	C	B	B
死神高达最终型	迪奥	B	A	D	B	E	D	C	B	B	C	C	B	A	C	C	C	C	D	C	C	C	C	B	C
斗将高达最终型	威纳	B	A	C	B	E	D	C	B	B	C	C	B	A	B	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
强攻高达最终型	巴顿	C	B	B	D	D	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C
双头龙高达	张五飞	B	A	C	B	E	D	C	B	B	C	C	C	A	C	B	C	B	D	C	C	C	B	B	B
比尔旦拜因	翔	A	C	C	D	E	A	A	A	A	E	D	A	A	A	B	B	A	C	C	B	B	C	C	C
迷彩比尔旦拜因	翔	A	B	D	D	E	B	A	A	A	E	D	A	A	A	B	B	A	C	B	B	B	D	C	C

信赖度的气力补正

《战机 α 》中，恋人，亲友，兄弟，队友之间存在着信赖度的气力补正关系

这个补正的算法公式是:

气力补正值 = 牵绊度 × 近接效果

其中:绊度 = 两人的平均等级 /16 + 1

近接效果：相邻时 = 3，距离 2 格时 = 2，距离 3 格时 = 1

也就是说如果 AB 两机的驾驶员存在信赖度的气力补正关系，假如他们的平均等级是 48，且站在一起，气力补正值就是（48/16+1）× 3 = 12，那么 A 机和 B 机的气力都会加上 12。

这个补正可以重复加上去，增加的值也不会显示出来，还不会有气力 150 的限制。

所以，如果豹马的电磁超人 V 五机分离，等级均 99 级，气力 150 时站成十字队形，中间的那部机体气力理论上会变成（99/16+1）× 3 × 4+150 = 234。

另外，主角的“勇者”技能是让主角身旁的队友都会得到信赖度的气力补正关系（可惜不是对主角的……）。

《机器人大战α》机体性能详细分析表(下)

机体名称	机师名称	攻击能力									防御能力							机师配合				整体	造型	动作	音乐
		对兵	消耗	射程	行攻	地图	对将	特殊	命中	综合	体力	装甲	回避	地形	行动	特殊	综合	机师	等级	杀敌	综合				
泰坦3	破岚万丈	B	A	D	C	E	B	C	D	B	A	B	D	B	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B
魔神Z	甲儿	C	A	D	C	D	C	A	E	C	C	C	E	C	D	C	C	B	C	A	B	C	D	D	E
魔神凯萨	甲儿	A	A	C	B	D	B	A	D	A	B	A	E	B	C	C	B	B	C	A	B	B	B	B	E
魔神Z强化型	甲儿	A	A	B	A	C	B	A	D	A	B	A	E	B	C	C	B	B	B	A	A	B	D	D	E
赛巴斯塔	安藤正树	B	C	B	D	B	B	C	B	B	C	C	B	B	B	A	B	B	A	C	B	B	B	B	B
赛巴斯塔改进型	安藤正树	A	A	B	B	B	B	C	B	A	C	C	B	B	B	A	B	B	A	C	B	B	B	A	B
ヴァルシオネR	琉妮	B	B	C	E	B	C	C	B	B	C	C	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B	A	A	B
破坏神	白河愁	A	B	A	E	C	A	C	B	A	A	A	B	A	C	B	A	B	B	A	A	A	C	B	B
盖塔合体	流龙马	C	A	D	D	E	C	D	D	C	C	E	D	C	D	D	D	B	B	C	B	C	C	C	D
盖塔合体改	流龙马	B	A	D	D	E	B	D	D	B	C	E	D	C	D	D	D	B	B	C	B	C	C	C	D
真盖塔	流龙马	A	A	D	C	E	A	D	C	B	B	D	C	B	C	C	C	B	B	B	B	B	A	B	D
电磁超人V	葵豹马	B	A	C	C	E	B	D	D	B	B	D	D	B	D	D	C	B	B	B	C	C	D	D	D
波罗五号	刚建一	B	A	C	B	E	B	D	C	B	B	D	D	B	D	D	C	B	B	C	C	C	D	C	D
断空我	忍	A	C	B	C	E	A	A	D	B	B	D	D	B	E	D	C	B	B	C	B	B	C	B	C
EVA初号机	碇真嗣	A	B	B	D	D	B	A	B	B	C	E	C	B	C	A	B	C	C	B	C	B	D	C	C
EVA初号机(暴走)	碇真嗣(???)	A	A	E	E	E	B	A	B	A	C	E	C	B	C	A	B	B	E	E	C	B	C	C	C
EVA零号机.改	绫波丽	B	B	B	D	E	D	A	C	C	C	E	D	B	C	A	C	D	C	C	C	C	D	C	C
EVA二号机	明日香	A	A	D	A	E	B	A	B	A	C	E	C	B	C	A	B	B	B	B	B	B	D	C	C
EVA三号机	铃原	B	B	C	D	E	D	A	C	C	C	E	D	B	C	A	C	D	C	C	C	C	D	C	C
ジャイアント.ロボ	大作	A	A	C	D	E	C	D	D	C	B	B	D	B	D	C	B	C	B	B	B	C	C	B	C
Macross(机器人型)	ブルーノ	C	C	B	E	A	C	D	E	C	A	C	E	B	E	D	D	E	D	E	D	D	B	B	B
VF-1S	フォッカー	A	B	A	C	D	B	C	B	B	E	E	B	B	B	C	C	B	C	A	B	B	B	C	B
VF-1A	一条辉	B	C	A	C	D	B	C	B	B	E	E	B	B	B	D	C	B	B	B	B	B	B	C	B
YF-19	イサム	A	A	C	D	D	A	C	B	A	E	E	B	B	B	C	C	A	B	A	B	B	B	C	C
VF-21	ガルド	A	A	C	C	D	B	C	B	B	E	E	B	B	B	D	C	B	B	B	B	B	B	C	C
刚巴斯塔	高谷典子	A	C	B	D	C	B	C	D	B	A	C	D	B	D	B	B	B	B	C	B	B	C	B	B
SRX(三机合体)	リュウセイ	A	B	B	C	A	A	C	B	A	A	C	C	B	B	B	B	B	A	B	B	A	D	B	B
SRX(四机合体)	リュウセイ	A	B	A	C	A	A	C	B	A	A	C	C	B	B	B	B	B	A	A	A	A	C	B	B
龙击霸MK-Ⅲ	真实系主角	A	B	C	A	C	B	C	B	B	C	C	B	A	B	C	B	C	A	A	A	B	A	C	C
龙击霸射击型	真实系主角	A	A	A	A	B	A	C	A	A	B	C	A	A	A	B	A	C	A	A	A	A	B	B	C
龙击霸格斗型	真实系主角	A	A	C	B	C	A	C	B	A	B	B	B	A	B	B	B	C	A	A	A	A	B	B	C
龙虎王	超级系主角	A	A	B	E	C	A	C	C	A	B	B	C	A	C	B	B	C	A	A	A	A	A	B	B
虎龙王	真实系副主角	A	A	D	C	E	A	C	B	A	B	C	B	A	B	B	B	D	A	A	A	A	B	A	B

攻略研究所

《FINAL FANTASY IX》研究

关于《FF9》的问题解答

1 曾有一个玩友打电话来问：在初次遇到雷帝时，他会让你去寻找他的分身，找到后会提出问题。可是当回答问题时，因为答不对而被雷帝挡着路无法离开。

其实这里确实有这种情况发生的。因为在该处共有五个雷帝的分身出现，地点是固定的，但对话是不固定的，按找到的顺序出现。所以如果最后在离开的路上找到第五个雷帝，那就必须回答了问题才能离开，而之前找到他的话，他只会告诉你一些话。

在这里，前面的四次会告诉你一些故事的片断，第五次会说出五个片断，要你选出一个假的，并把四个片断连成一个完整的故事。如果答对后就可以获得宝石，装备后可学会召唤雷帝的能力。答错了他就会消失，但一到该处他就会再出现,也因此会挡住离开的路。

其实这里获得的宝石，在游戏中可以说比比皆是。在游戏中有一种体型庞大的四爪鸟，打倒它后就可以获得这种宝石（一定机率）。因此玩家们如果图省事，可以不用找它，直接离开。如果碰到，先选人间，再按次序选发端、协力、沉默、英雄即可。

2 有一玩友来电问：《FF IX》是否有隐藏角色?

据小编亲眼所见，现在还没有。不过曾有网上消息说：有两个隐藏角色。一个是帝国女将军维多丽克丝，另一个则是好吃鬼古纳的师傅。至于获得方法只知其一：在第二张碟之后，在队伍中有斯泰拿的情况下逃跑1000次，就可以使维多丽克丝加入。

THANK YOU FOR YOUR PLAYING

文：GOUKI

世界足球实况胜利11人2000～U-23奖牌的挑战～

时隔357天，足球游戏的发展又向前迈进了一步！

日中文对照：

游戏难度：**やさしい**（容易）、**ふつう**（普通）**むずかしい**（困难）

フオーメーツヨン中：

メンバーチエンジ：更换球员。

キシカーセレクト：选择罚球队员。

キヤプテンセレクト：选择队长。

フオーメーツヨン：换阵型。

作战：战术设定

フオーメーツヨンコピー：储存设定好的阵型。

作战设定中：

ノーマル：NORMAL，无战术。

センターアタック：CENTER ATTACK，中央突破战术。

ライトサイドアタック：LEFT SIDE ATTACK，左路突破战术。

レイトサイドアタック：RIGHT SIDE ATTACK，右路突破战术。

アザーサイドアタック：THE OTHER SIDE ATTACK，另一边突破战术。

チエンジサイド：CHANGE SIDE，交叉换位。

CB**オーバーラップ**：CB OVERLAP，中后卫上前助攻。

ゾーンプレス：ZONE PRESS，区域压迫。

カウンターアタック：COUNTER ATTACK，防守反击战术。

オサイドトラップ：OFFSIDE TRAP，造越位。

队员能力值：

オフエンス：进攻能力

ディフエンス：防守能力

ボディバランス：身体平衡能力

スタミナ：耐力

スピード：速度

加速力：加速能力

パス：传球能力

シユート：射门力量

シユート精度：射门准确度

ジユンプ：跳跃能力

ヘデインゲ：头球准确度

テクニツク：技术

ドリブル：带球的能力

カーブ：传、射球时弧度掌握

积极性：比赛时的积极性、进取心

レスポンス：反应能力

隐藏要素

获得隐藏的赛场：无任何限制，完成KONAMI CUP就可以在对战模式（MATCH MODE，第一项）的场地选择中选择到"CLUB STADIUM"，也就是训练模式中的练习场。

世界、欧洲全明星队的出现：无任何限制，完成INTERNATIONAL CUP（杯赛模式第一项），就可以在对战模式中选择世界以及欧洲两支全明星队。

元老级世界、欧洲全明星队的出现：选择日本队，完成OLYMPIC MODE，就可以在对战模式中选择元老级世界和欧洲两支全明星队。

新增的要素及MASTER LEAGUE新规则

在射门后队员起脚之前（即黄色的力量槽没有消失前）按"△"键可以取消射门的指令（注意，是指令，不是动作！）。

主菜单选项的最后一项中的"WE SUPPORT"为500名被抽中的日本幸运玩家所登录的名字，在OPTION的创造球员模式中的实况称号中收录了这500个幸运者的大名。其中不少并非实名而是英文名或是什么的昵称，如Ken、Ash甚至还有China。有兴趣的玩家可以在实况称号中找找看有没有适合自己的？具体的使用方法请对照8月号P37页下方的表格及SOUL的"日文教室"。

杯赛模式中的欧洲杯采用的是与今年的欧洲杯相同的赛事规则，只要选中今年EURO2000十六强中的任何一支，电脑将会自动把你选

的队分配到与"史实"相同的位置（按两次"○"），之后再按"□"即可重现EURO2000的全部赛程。

在OPTION中自行创造的球员可以加入MASTER LEAGUE联赛，价格一律50p。

MASTER LEAGUE的D2联赛，胜一场的基础点数（Base Point）是4，净胜球一个点数为2。D1联赛的点数计算方式与《WE4》相同。

MASTER LEAGUE新增的8支队伍为：利兹联、西汉姆联、佛罗伦萨、罗马、瓦伦西亚、河床、瓦斯科·达·伽马、勒沃库森。

MASTER LEAGUE将24支队随机分为两个组别：D1和D2，采用

升降级制，D2的8支队伍打两个双循环，共28场比赛，前两位升入D1，D1的16支队伍打一个双循环，共30场比赛，最后两名降入D2。

53支国家队英文名单!!

有将《WE4》队员名单改为英文的玩家可以在如图所示的OPTION里的记忆卡选项中最后一项选择："读取《WE4》的OPTION记录"，这样就可以将大部分球员名单继承到此作中。

比利时

1.De Wilde	19.Van Meir
4.Staelens	15.Peeters
3.Valgaeren	18.Van Kerckhoven
17.Leonard	5.Clement
2.Deflandre	22.Hendrikx
6.Vandelhaeghe	14.Walem
8.Goor	21.M.Mpenza
11.Verheyen	16.Nilis
7.Wilmots	20.G.De Wilde
9.E.Mpenza	13.Herpoel
10.Strupar	12.De Vileger

巴西

1.Dida	13.Cacapa
4.Aldair	22.Evanilson
3.Zago	14.F.Canceicao
6.R.Carlos	21.Vampeta
2.Cafe	17.Alex
5.Sampaio	16.Edu
8.Emerson	18.Edilson
10.Rivaldo	20.Denilson
15.Ze Roberto	11.France
19.Elber	9.Ronaldo
7.Amoroso	12.Marcos

奥地利

1.Wolfanrt	15.Schilesswald
3.Neukirchner	19.Dospel
2.Hatz	14.Reinmayr
4.Winklhofer	17.Kirchler
5.Stranzl	22.Leitner
6.Schopp	13.Cerny
11.Prilashig	20.Kuhbauer
8.Floegel	18.Amerhauser
7.Herzog	21.Glieder
10.Weissenberger	16.Mayreb
9.Vastic	12.Manninger

世界足球实况胜利11人2000～U-23奖牌的挑战～

阿根廷

1.Bonano	15.Sensini
5.Pochettino	4.Chamot
2.R.Ayala	3.Solin
6.Samuel	13.Vivas
14.Simeone	12.Almeyda
18.K.Gonzalez	16.Redondo
8.Zanetti	21.Aimar
11.Veron	20.Gallardo
10.Ortega	17.G.Lopez
7.C.Lopez	19.Crespo
9.Batistuta	22.Cavallero

丹麦

1.Schmeichel	13.Laursen
2.Schjonberg	4.Hoegh
3.Hennriksen	20.Gracesen
5.Heintze	14.B.Nielsen
12.Colding	19.Bisgaard
7.A.Nielsen	17.Goldbaek
15.Toefting	6.Helveg
8.Groenkjaer	18.Molnar
10.Joergensen	21.Beck
11.Sand	22.Kjar
9.Tomassen	16.Soersensen

保加利亚

1.Zdravkov	13.Branimirov
2.Kirilov	14.Zagorcic
3.Markov	17.Kishishev
4.I.Petkov	22.Grouev
5.Topuzakov	6.S.Petrov
15.Iordanov	16.Alexandrov
7.Borimirov	11.Iliev
8.M.Petkov	21.Hristov
10.Balakov	18.G.Ivnov
9.Donkov	19.M.Petrov
20.Todorov	12.Gospodinov

捷克

1.Srnicek	5.Fukal
21.Gabriel	18.j.Novotny
19.Rada	6.Vlcek
2.Repka	3.Latal
13.Bejbl	14.Horvath
7.Nemec	15.Jankulovski
8.Poborsky	11.Rosicky
4.Nedven	12.Lokvennec
20.Berger	9.Kuka
10.Koller	22.Blazek
17.Smicer	16.Maier

哥伦比亚

1.O.Cordaba	13.Cardona
5.Bermudez	14.Moreno
2.I.Cordoba	12.Rozano
15.Martinez	6.Dinas
3.Yepes	10.Morantes
4.Viveros	17.Montano
21.Balano	16.Betancourt
8.Oviedo	7.Maturana
19.Rincon	11.Castillo
18.Ricard	20.Congo
9.Angel	22.Mondragon

澳大利亚

1.Bosnich	12.Foxe
5.Popovich	4.Laybutt
3.C.Moore	15.Murphy
6.T.Vidmar	16.Lazardidis
2.Muscat	21.Enes
8.Okon	13.Foster
7.Skoko	19.Zdrilic
9.Tiato	22.Emerton
14.Corica	20.R.Johnson
11.Kewell	17.Agostino
10.Viduka	18.Kalac

克罗地亚

1.Ladic	15.R.Kovac
6.D.Simic	19.Stimac
5.Juric	2.Saric
4.Tudor	21.Soldo
3.Jarni	13.M.Cvitanovic
8.Stanic	14.Rukavina
10.Boban	7.Asanovic
16.Rapajc	20.N.Kovac
17.Jurcic	22.J.Simic
9.Suker	18.Vugrinec
11.Boksic	12.Z.Pavlovic

中国

22.江津	14.毛毅军
5.范志毅	21.孙继海
3.张恩华	19.魏群
4.吴承英	6.李明
2.谢峰	17.李金羽
8.李铁	20.彭伟国
9.马明宇	12.宿茂臻
7.姚夏	15.申思
16.孙建军	13.杨晨
11.黎兵	18.高峰
10.郝海东	1.区楚良

智利

1.M.Ramirez	17.Fuentes
6.Reyes	14.M.Ramirez
5.Margas	19.Vargas
4.Contreras	18.Villarroel
3.Maldonado	2.Rojas
8.C.Acuna	16.Aros
15.Tello	20.Estay
21.Ormazbal	10.Sierra
7.D.Pizarro	22.Parraguez
11.Salas	13.Neira
9.Zamorano	12.Tapia

喀麦隆

1.Bokar	16.P.Billong
6.Njanka	2.Elanga
5.Kalla	18.Etame
4.Song	13.Mettomo
17.Foe	7.Tchoutang
3.Wome	15.Ndo
8.Njutap	19.Angibeaud
20.Olembe	11.Ndiefi
12.Mayer	14.Simo
9.Eto'o	21.Job
10.Mboma	22.Songo'O

伊朗

1.Tabatabaee	4.Khakpour
5.Hasheminasab	20.Pashazadeh
3.Zarrincheh	17.Karimi
8.Hamedani	21.Minavand
13.D.Yazdani	15.Halali
19.Immamifar	22.Fekri
2.Mahadavikia	14.Navazi
18.Deenmohammadi	7.Majidi
6.Bagheri	16.Hashemian
9.Mousavi	11.Azizi
10.Daei	12.Nakisa

匈牙利

1.Kilary	17.Dragoner
4.Matyus	16.Bodog
2.Sebok	19.Szekeres
5.Hrutka	20.Dubecz
3.Korsos	14.Somogyi
6.Halmai	18.Lendvai
8.Dardai	21.Egressy
15.Pisont	7.Dombi
10.Illes	22.Nagy
9.M.Feher	13.Klausz
11.Horvath	12.Babos

希腊

1.Nikopolidis	12.Kasapis
4.Dabizas	18.Konstantinidis
5.M.Ouzounidis	15.Lakis
8.Amanatidis	16.Zagorakis
2.Basinas	14.Goumas
3.Georgatos	13.Zikos
7.Georgiadis	17.Mavrogenidis
6.Poursanidis	21.Fratzeskos
11.Niniadis	19.Limberpoulos
9.Kiparissis	20.Machlas
10.Tsartas	22.Eleftheropouls

德国

1.Kahn	3.Rehmer
6.J.Nowotny	2.Babbel
10.Matthaus	15.Wosz
4.Linke	21.Ramelow
16.Jeremies	8.Haesler
14.Hamann	13.Ballack
17.Ziege	5.Bode
18.Deisler	9.Kirsten
7.Scholl	19.Jancker
11.Rink	22.Butt
20.Bierhoff	12.Lehmann

法国

16.Barthez	18.Leboeuf
8.Desailly	2.Candela
5.Blanc	4.Vieira
3.Lizarazu	19.Karembeu
15.Thuram	14.Micoud
17.Petit	11.Pires
7.Deschamps	20.Trezeguet
12.Henry	21.Dugarry
6.Djorkaeff	13.Wiltord
10.Zidane	22.Rame
9.Anelka	1.Lama

芬兰

1.Niemi	16.Tuomela
5.Tihinen	19.Ylonen
4.Hyypia	15.Nylund
2.Reini	17.Kautonen
3.Saastamoinen	21.Gronlund
6.Riihilahti	22.Valakari
7.Nurmela	13.Lehkosuo
8.Wiss	18.Johaansson
10.Litmanen	14.Paatelainen
11.Kolkka	20.Kottila
9.Forssel	12.Jaaskelainen

世界足球实况胜利11人2000～U-23奖牌的挑战～

英格兰

1.Seaman
4.Campbell
5.Adams
3.P.Neville
2.G.Neville
14.Ince
11.McManaman
7.Beckham
8.Scholes
10.Owen
9.Shearer
6.Keown
12.Southgate
15.Barry
16.Gerrard
17.Wise
18.Barmby
19.Heskey
20.Phillips
21.Fowler
22.R.Wright
13.Martyn

埃及

1.El Sayed
5.El Saqqa
2.I.Hassan
3.Omara
4.H.Ramzy
20.Khashaba
15.I.Said
8.Radwan
11.T.Said
19.Hosny
9.H.Hassan
12.Kamouna
7.Youssef
16.Monaem
10.Sabry
17.Hanafy
13.Abdelhalim
21.Abdelaziz
6.Hafiz
14.Emam
18.Farouk
22.El Hadary

韩国

12.Kim.Y.D
7.Kim.T.Y
20.Hong.M.B
15.Lee.M.S
17.Park.T.H
16.Ha.S.J
2.Kang.Chui
8.NO.J.Y
9.Kim.D.H
10.Choi.Y.S
13.Kim.H.S
5.Lee.L.S
19.Lee.B.K
3.Choi.S.Y
21.Park.J.S
14.Yoon.J.H
4.Kim.D.K
22.Seo.J.W
11.Ahn.J.H
18.Hwang.S.H
1.Kim.B.J

牙买加

13.Lawrence
31.O.Lowe
5.Goodison
16.Davis
3.Dawes
7.Griffiths
19.Sinclair
11.Whitmore
6.Simpson
22.Hall
8.Gayle
4.L.Dixon
14.Sewell
12.Peterkin
17.Malcom
15.Gardner
20.Pawell
10.Fuller
9.Boyd
18.Burton
2.Green
30.Ricketts

意大利

1.Buffon
3.Maldini
13.Nesta
5.Cannavaro
4.Albertini
8.Conte
11.Pessotto
17.Zambrotta
18.Fiore
20.Totti
9.F.Inzaghi
6.Negro
15.Iuliano
2.Ferrara
16.Ambrosini
14.Di Biagio
7.Di Livio
10.Del Piero
21.Delvecchio
19.Montella
22.Antionioli
12.Toldo

爱尔兰

1.A.Kelly
17.Breen
5.Cunningham
21.Carr
2.Irwin
6.Roy.Keane
11.Kilbane
7.Delap
8.Kinsella
10.Rob.Keane
9.N.Quinn
15.Babb
4.Butler
14.Staunton
18.G.Kelly
3.I.Harte
19.Kennedy
20.Duff
12.Mcateer
22.Cascarino
13.Connoly
16.D.Kiely

葡萄牙

1.V.Baia
2.J.Costa
5.F.Couto
13.Dimas
14.Xavier
4.Vidigal
17.P.Bento
10.Rui Costa
21.N.Gomes
8.J.Pinto
7.Figo
16.Beto
20.Secretario
3.Rui Jorge
6.P.Sousa
15.Da Costa
11.S.Conceicao
19.Capucho
9.S.Pinto
18.Pauleta
22.Quim
12.P.Espinha

波兰

1.Matysek
2.Klos
5.Waldoch
4.M.Zewlakov
6.Hajto
3.Bak
11.Karwan
7.Sqierczewski
10.Brzeczyk
9.M.Zewlakov
8.T.Iwan
13.Zielinski
18.Rzasa
14.Ciadaczka
21.Majak
15.K.Nowak
19.Czerwiec
17.Michalski
16.Gilewicz
20.Juscowiak
22.Trzeciak
12.Dudek

秘鲁

1.Ibanez
3.Rebosio
5.Pajuelo
4.Olivares
14.J.Soto
20.Del Solar
8.Jayo
7.Solaro
10.Palacios
15.Zuniga
9.C.Pizarro
6.Jose Soto
2.Huaman
12.Perrda
13.Torres
22.Ciurlizza
16.Soria
19.Mendoza
18.Maestri
17.Lobaton
11.R.Holsen
21.Butron

巴拉圭

1.Chilavert
4.Gamarra
5.Celso.Ayala
3.Caniza
2.Arce
10.R.Acuna
16.Enciso
8.Paredes
15.Quintana
9.Cardozo
7.Santa Curz
13.Sarabia
19.Toledo
14.Espinola
6.Struway
18.Gavilan
20.Alvarenga
17.Benitez
11.Brizuela
21.Baez
22.Campos
12.Tavarelli

挪威

1.Myhre
3.Bragstad
4.H.Berg
2.Bergdolmo
14.Heggem
10.Rekdal
7.Mykland
19.E.Bakke
9.T.A.Flo
20.Solskijar
18.Iversen
5.Andersen
16.Eggen
22.Bjornebye
11.Skammelsrud
8.Solbakken
15.Riise
21.Riseth
6.Strand
17.Carew
13.M.Bakke
12.F.Olsen

北爱尔兰

1.Taylor
4.A.Hughes
3.M.Williams
5.Taggart
2.Nolan
20.Lennon
6.Lomas
10.Horlock
7.Gillespie
11.M.Hughes
9.J.Quinn
13.Griffin
14.Murdock
15.Magilton
19.Hunter
8.Sonner
21.D.Johnson
17.Harly
18.Coote
22.Dowie
12.S.Robinson

尼日利亚

1.Shorunmu
6.West
5.Iyenemi
3.Babayaro
21.G.Okpara
15.Oliseh
8.Adepoju
7.Finidi
10.Okoha
18.Chukwu
4.Kanu
16.Okechukwu
12.Sodje
19.Iroha
2.Oparaku
11.Lawal
14.Oruma
13.Babangida
17.Aghahowa
9.Akpoborie
20.Ikpeba
22.Akanji

荷兰

1.Van Del Sar
3.Stam
4.F.De Boer
12.V.Bronckhorst
2.Reiziger
8.Davids
7.Cocu
10.Bergkamp
9.Kruivert
5.Zenden
11.Overmars
13.Konterman
19.Numan
15.Bosvelt
20.Winter
16.R.De Boer
6.Seedorf
21.Makaay
14.Van Vossen
17.Van Hooijdonk
18.Ed.De Goeij
22.Westerveld

摩洛哥

12.Fouahmi
5.Neqrouz
6.Naybet
3.Hadrioui
2.Saber
18.Chippo
20.El Khalej
7.Hadji
8.Chiba
13.Bahja
9.Kamacho
4.Rossi
17.Triki
15.Abrami
21.Benmahmoud
16.Mariana
22.Ouakili
19.Sellami
10.Adil.Ramzi
11.Amzine
14.Bassir
1.Benzekri

墨西哥

1.Campos
5.Davino
2.Suarez
4.Marquez
14.Villa
7.R.Ramirez
13.Pardo
17.Palencia
19.Zepeda
10.Blanco
15.Hernandez
16.M.Mendez
3.Armaguer
21.Estrada
6.Hierro
18.Torrado
8.J.Rodriguez
20.Arellano
9.Mara
11.Osorno
22.Abundis
12.Perez

世界足球实况胜利11人2000～U-23奖牌的挑战～

斯洛伐克

1.Susko
6.Karhan
5.Varga
4.Timko
2.Hrabal
11.Moravcik
18.Thomaschek
22.Balis
10.Dubovsky
13.Pinte
20.Jancula

3.Tittel
8.Kozak
16.Spilar
9.Slovak
15.Janocko
14.Nemeth
7.Valachovic
19.Ujlaky
17.Fabus
21.Majoros
12.Hyll

罗马尼亚

12.Stelea
6.Gh.Popescu
3.Ciobotariu
4.Filipescu
5.Galca
8.D.Munteanu
13.Chivu
2.Petrescu
10.Hagi
11.Ilie
9.Moldovan

17.Belodedici
22.Contra
19.Lincar
20.Hildan
14.Petre
16.Rosu
15.Lupescu
7.Mutu
18.Ganea
21.Frunea
1.Lobont

瑞士

1.Zuberbuehler
2.Henchoz
13.Jeanneret
2.Haas
4.M.Yakin
15.P.Mueller
6.Vogel
9.Buehlmann
10.Sforza
11.Chapuisat
7.Sesa

14.Wolf
20.Fournier
5.Mazzarelli
17.Di Jorio
19.Rothenbuehler
21.Wichy
8.A.Rey
16.Turkyilmaz
18.Wiss
22.Comisetti
12.Pascolo

斯洛文尼亚

12.Dabanovic
5.Galic
3.Milinovic
4.Milanic
19.Karic
13.Rudonja
7.D.Novak
11.Pavlin
8.Ceh
10.Zahovic
9.Udovic

6.Knavs
2.Bulajic
21.Z.Pavlovic
15.Istenic
16.Zlogar
14.Gajser
18.Acimovic
20.Osterc
17.Siljak
22.Nemec
1.Simeunovic

苏格兰

1.Sullivan
4.Ritchie
5.Hendry
6.Dailly
3.Davidson
2.Telfer
11.Cameron
8.Ferguson
10.Hutchison
9.Gallacher
7.Dodds

16.D.Weir
18.Elliott
13.B.O'Nell
17.Boyd
14.Lambert
19.Collins
22.McNamara
20.Burley
15.Burchill
21.McCann
12.Gould

阿联酋

1.J.Rashed
5.I.Rashed
4.H.Suhail
6.R.Al Haddad
3.M.Ali
2.Ghawas
7.A.Ibrahim
8.Saeed
10.M.Ali
9.K.Saad
11.Z.Bakhit

13.R.Ibrahim
14.Y.Hussain
15.F.Ali
16.A.Aziz
17.A.Abdulla
18.A.Madel
19.A.Sare
20.A.Saeraibe
21.Al Talyani
22.B.Saad
12.M.Musabeh

瑞典

1.Hedman
4.Bjorklund
3.P.Andersson
14.Mellberg
2.Nilsson
15.D.Andersson
9.Ljungberg
11.Alexandersson
17.Mjallby
19.K.Andersson
10.Pettersson

8.Gustafsson
6.Sundgren
5.Lucic
13.Svensson
16.A.Andersson
7.Mild
20.Larsson
18.Osmanovski
21.Allback
22.Asper
12.Kihlstedt

南斯拉夫

22.Kralj
11.Mihajloovic
5.Djukic
3.Djorovic
13.Komljenovic
7.Jugovic
4.Jokanovic
17.Drulovic
10.Stoikvic
9.Milosevic
8.Mijatovic

14.Saveljic
15.Bunjevcevic
2.Dudic
21.Nadj
19.J.Stankovic
16.Govedarica
6.D.Stankovic
18.D.Kovacevic
20.Kezman
1.Korac
12.Cicovic

沙特

1.Deayea
3.Khilaiwi
4.Zuberomanwi
15.Dawood
13.Sulimani
2.Jahani
12.Harbi
14.Muwalid
7.Shahrani
9.Jaber
10.Owairan

5.Madani
17.A.Dossary
19.Janoubi
16.K.Dossary
20.Saleh
6.Amin
18.Timiyat
22.Otaibi
8.O.Dossary
11.Mehalel
21.Sadiq

土耳其

1.Rutsu
5.Alpay
3.Ogun
4.Fatih
8.Tugay
14.Suat
19.Abdullah
11.Tayfun
7.Okan
6.Arif
9.H.Sukur

20.H.Unsal
13.Osman
16.Ergun
22.U.Davala
15.Muzzy
2.Tayfur
10.Sergen
17.Oktay
18.Ayhan
12.Omer
21.Fevzi

西班牙

1.Canizares
18.Paco
6.Hierro
3.Aranzabal
2.Salgado
4.Guardiola
8.Fran
17.Etxeberria
21.Valeron
10.Raul
20.Urzaiz

5.Abelardo
12.Sergi
19.Velasco
7.Helguera
15.Engonga
16.Mendieta
14.G.Lopez
9.Munitis
11.Alfonso
13.Casillas
22.Molina

美国

1.Meola
6.Regis
4.Fraser
23.Pope
13.C.Jones
2.Hejduk
15.Deering
7.Lewis
14.Armas
9.Kirovski
20.McBride

5.C.J.Brown
3.Berhalter
2.Liamosa
19.Ben.Olsen
8.Albright
10.Reyna
21.R.Williams
25.Lassiter
11.Wynalda
22.Razov
18.Keller

俄罗斯

12.Cherchesov
2.Chugainov
7.Onopko
3.Yanovski
5.Smertin
4.Khokhlov
8.Karpin
6.Alenicev
11.Beschastnykh
9.Titov
13.Semak

15.Solomatin
16.Khlestov
17.Tetradze
21.Drozdov
14.Tikhonov
22.But
20.Bulatov
19.Nostovoi
10.Panov
18.Shirko
1.Filimonov

突尼斯

1.El Ouaer
2.Badra
3.S.Trabelsi
15.Jaidi
14.Chihi
12.Bouzayene
17.Thabet
8.Beya
18.Kanzari
9.Zitouni
11.Sellimi

13.Bouazizi
4.Boukadida
5.H.Trabelsi
7.Clayton
10.Ghodbane
6.Souayah
19.Gabsi
20.Jaziri
16.Jelassi
21.Slimane
22.Salhi

南非

22.Arendse
4.Radebe
5.Fish
15.Issa
21.Tinkler
11.Makhalele
19.Ngobe
7.Fortune
10.Moshoeu
9.Bartlett
16.B.McCarthy

2.Munguni
3.Schoeman
20.Phiri
8.Mngomeni
18.Bapela
13.Buckley
12.Augustine
14.Ndlanya
6.Masinga
17.Nomvete
1.Vonk

乌拉圭

1.Carini
4.Montero
6.D.Rodriguez
3.D.Lopez
2.G.Mendez
5.Garcia
11.Poyet
7.Coelho
8.F.O'Nell
10.Recoba
9.D.Silva

12.Ramos
17.Lembo
21.T.Silva
14.Los Santos
13.Cedres
16.Olivera
15.Alonso
18.Zalayeta
19.Alvez
20.Fonseca
22.Nicola

感谢深圳"华城新机地"游戏专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）2286364

余下球队名单将在下期刊出…………

本期主持：D·S

读编往来

拿到这期杂志的时候相信大多数学生读者朋友们都已经开学了，首先祝你们新学期有一个新的开始！每一天都生活得快快乐乐！！

由于工作的需要，D·S在7月底8月初的这段时间内先后走访了上海和北京两地，感觉变化相当大，特别是上海浦东新区的建设给人一种耳目一新的感觉，相信这就是改革开放后中国在世界范围内觉醒起来的明证！另外D·S此次有幸采访了科乐美（KONAMJ）上海分公司的负责人王子杰先生（详见本期新闻部分），在访谈的过程中本人得到了相当大的收获，相信在今后的工作中会有更明确的目标！还有就是在这两个大城市中D·S走访了多家电玩专卖店，并且认识了不少电玩迷，当中可不乏本刊的忠实读者呢！大家就彼此关心的业界事件或热门游戏展开激烈讨论，这种面对面的感觉非常好，希望今后能有更多这样的机会！

上一期本刊"加量不加价"的行动受到了读者空前的欢迎，在很多城市新书刚刚上市的一两天就被广大热心的读者抢购一空，谢谢大家！同样，新开辟的栏目也受到大好评，我们一众小编非常开心。大家这样关心我们的杂志，我们一定以120%的工作热情回报广大读者的厚爱！！

小编寄语

极度沉睡之中的GOUKI

天气终于渐渐转凉了，但却被《WE2000》、《CVS》、《恐龙危机2》这套"CANCEL不能"的超必连技弄得热血沸腾，接着就是精疲力竭，每晚，不，应是每天凌晨回去倒头就睡……（另：五号就拿到了《CVS》，不知道算不算最快呢？）《MGS》专题搁在一边好久了，一些创意由于没有及时记录下来，到了下期制作的时候又要头痛了……希望玩友不要犯和我同样的错误，创意有时候比什么都重要！

这一期就聊到这里了，极度沉睡去了……

紫枫の言

近日一读者来信说"紫枫这个名字好熟啊，你是不是在网上的聊天室四处留名？"不解，遂查。谁知真如此读者所说，各地聊天室里不乏唤为"紫枫"之人。又用OICQ查，居然在同一时间就有76个"紫枫"在线！呵呵……有着这么多兄弟姐妹，看来紫枫并不孤独啊。曰："有朋唤紫枫者，不亦乐乎"

近来有些不适，居然在一个人走路的时候都会无故跌倒。据邪魔天使说是"此乃休息不足，工作太少，导致阳气不足，阴气太盛……"一席话说得紫枫不敢怠慢，遂急急调整工作、睡眠时间，一时居然无碍！无奈之余，对邪魔也不得不说声："厉害厉害！"

自从转为制作以来，已许久不玩游戏。前日见GOUKI与D·S正切磋《CVS》，一时技痒，加入其中……

……惨败而逃

上期读者调查表统计中，"最喜欢的小编"一项中票数最多者为紫枫，在此谢谢大家的厚爱了。

燃烧吧！SOUL

☆《CAPCOM VS. SNK》这部巨作果然有气魄，可惜SOUL很喜欢的KAIRI没有登场。《CVS》的正确名字应该是《街头霸王对格斗之王》才对，（你的要求太过分了——某编吼道）哇！《街对格》好过瘾耶！（某编：v_v ‖）

☆《鬼虫的片假名教室 LESSON 1》登出以后，立即引起了众玩友的强烈反响，其中尤以赞扬声为多，SOUL看在眼里，乐在心里，于是化欢乐为力量，化力量为文字，《鬼 LESSON 2》便诞生了，请继续支持。

☆SOUL自认是一个无可救药的游戏之鬼，从不轻易使用金手指：动作、射击游戏即使有无限接关，也坚持不接关地玩；RPG自己没有先玩一遍就不看攻略，这些都是为了保持自认为的所谓游戏乐趣，尊重、爱惜制作者心血。可是(x_x)，为了工作需要，金手指不该用的用了；不该接关的游戏接关了；不该看的攻略，也看了……不过幸好我不是负责所有的好游戏攻略。嗯，感谢菩萨赐予我游戏。

慕容非

```
                    .%%%%%%%.
                   .%%/\%%%%%/\%.
                  .%%%\c "" J/%%.
%.                %%%%/ d  b \%%%
`%%.        __    %%%%%    _  |%%%
 `%%      .-'  `"~--"`%%%%(=_Y_=)%%'
  //     .'      `.    `%%%%`\7/%%%'____
 ((     /          ;     `%%%%%%%%'____)))
 `.`--'          ,'   _,`-._____`-,
   `"""`._____   `--,`              `)))
                 `~"-)))
```

在网上找到这幅图，非常喜欢，决定把它作为今后慕容非的签名档，呵呵。

什么时候才可以像狮子般自由呢？真想有机会在草原上生活啊。

最近重新听郑智化的《凤凰花》，当真是很感动。

凤凰花，思念像花瓣会在秋风中凋落……

像年少不经事的你，

不经事的我。

邪魔天使的欢乐颂

GOUKI受伤了！

GOUKI受伤了！足球"健将"的他身手敏捷，平日又只在办公室这样的地方活动，怎会受伤？以"自伤"和"他伤"来分，我邪魔天使坚信是"他伤"。因为我目睹他受伤的全过程，而且伤他的是……

一个天朗气清的早晨，人爽虫也爽。

GOUKI满面春风来上班，小强也在办公室前的草地上精神抖擞地晨练。

GOUKI来的时候没有见到小强。我想这样可不好，GOUKI平日里见了小强一向是有所反应的，这一次不理他说不定会伤了小强的心。于是我想让他们亲近一下。

对不起，打扰小强的晨练了，我强把小强向GOUKI推去……

"啊！啊……"

GOUKI见到小强向自己飞来立即转头向办公室里手脚并用的冲去，还顺便让我了解了一下什么是"惊声尖叫"。在这一次不寻常冲刺中，因为手也接触地面参与了跑动，而平日踢足球的他又对手部疏于锻炼，所以手腕被折……

小强者，蟑螂也。

太对不起GOUKI了！哈哈哈……

D·S的上海＆北京之旅

上海＆北京的玩家写真

上帝的声音 特大号

热血建议篇

PS是当前和以后很长一段时期内的主流机种，其软件数量之多，主机普及面之广，影响力之大，在国内可见一斑。过多谈论DC和PS2还为时过早，拥有这两种机主的玩家在国内可谓屈指可数，贵刊已经意识到这一点了吗？全面及详细地介绍PS游戏是你们的重中之重，要赢得读者的心，要作国内电子游戏杂志的BOSS，要让贵刊收益多多，关键是看你们对PS的态度。（←实事求是！）

——四川遂宁 刘军

编复：关于杂志中介绍各主机游戏所占的篇幅比例问题的讨论也不是第一次了，对于这个问题我们的态度是对经典游戏大作详细介绍，并且大致分为三个阶段：先是在“前线阻击”中作简要的介绍，接下来当游戏发售后，我们会在第一时间内在“攻略透解”中作详细的攻关指南，其后视该游戏的受欢迎程度的高低，决定是否做进一步的“游戏研究”。另外就是各机种游戏介绍比例的问题，在这方面我们认为作为一本综合性电玩刊物，就需要全方位出击，只要是精彩的游戏，你就一定会在本刊中找到它的影子。那种教条式的比例划分，是我们不希望看到的，相信大部分读者也都是这样认为的。

A.应加强与读者交流性强的栏目。

B.希望杂志能登出每期封面、封二、封底人物的出处和姓名。因为贵刊所选题材一般都是大家所熟识的，但是也要照顾一些新玩家。比如总第20期的封面美少女究竟是谁？绫波丽？（因为其饰物上有“NERV”字样）

C.强烈要求“游戏动漫园”每期都有，希望下一次介绍北条司或者高桥留美子。

——江苏镇江 周庭松

本期（8月号）为何没有“游戏动漫园”？！呜~~是因为支持的人少吗？我很喜欢呀！！希望下次能介绍一下《封神演义-仙界大战》这个游戏，其原创的漫画作品在日本可是很红的啊！贵刊的游戏图片都很漂亮！！希望以后继续刊登更多精美的图片，并且海报不要和其它杂志送重了！

——北京 周申蓉

编复：

1.其实我们在做每一期“读编往来”的时候都非常慎重，希望以最佳的姿态同读者进行这一月一次的“约会”。作为这一期主持的D·S就将近期的500余份“读者调查表”前前后后看了差不多3遍，精选其中最具代表性的建议，将其刊登出来。请相信我们的“读编往来”篇幅虽然有限，但是“含金量”却非常高！

2.我们会注意的。

3.“游戏动漫园”已经作为一个栏目确定了下来，希望大家继续支持，著名的漫画家和动画制作者都会在不久的将来一一露面，请期待！

贵刊应该讲述一下保养主机和故障维修方面的问题，并且可以多介绍一些主机的周边配件和视听设备啊！

——广东中山 余榕安

编复：关于这个问题现在终于有了结果，在下一期杂志中就会加入由D·S主持的“硬件道场”这个全新栏目，其内容包括主机的选购和保养、主机周边配件的介绍，真假识别，以及主机硬件的维修，还有就是关于具有最佳性价比的AV器材的选购。希望大家密切留意，并且踊跃来稿！来稿范围可以是提出自己的问题，也可以是自己在硬件方面的心得研究，特别是后者，一经刊登，大大地有赏！！

本期（8月号）是我首次购买贵刊，因为以前我每月都购买3种电玩杂志，之所以会购买贵刊就是因为贵刊在第一时间内刊出的攻略，如《超级机器人大战α》，虽然我已经通关两次，但是其中的秘密还是知道的太少，直到看到这一期的攻略才恍然大悟。另外《FF9》的攻略也是第一时间刊出，可见时效性是办好杂志的重要条件。

——大连 卢晓煜

编复：诚如这位玩家所言，由于在制作周期和印刷发行方面都需要一定的时间，所以作为一本电玩刊物的时效性就显得异常重要，请相信我们一定会尽自己最大的努力在第一时间将一份质量保证，时效较佳的攻略“送”到您的府上！

可以不送海报，改送其它小精品吗？最好是送游戏电话卡不干胶贴纸或闪卡之类的，家里已经没有贴海报的空间了。另外严禁刊登二流作品的攻略，永远不要登广告！

——广东南海 蔡祥德

编复：当条件成熟的时候，我们一定会给予充分的考虑。谢谢！

1.目录栏下方是否可以更换一下内容。比如加入日文RPG游戏中常用指令的中日对照表。

2.能否一年当中多出一到二期增刊，或者是类似“典藏本”之类的书。内容可多注意实用技术方面的，以及一些经典老游戏的攻略。

3.能否配合杂志附送记录影音资料的碟片，内容如E3展，东京游戏展等等。

——湖南长沙 齐勇

编复：

1.想法不错，可是我们还是觉得将其同相关游戏一起刊登在攻略中比较妥当。

2.有过类似的想法，可是目前的条件还不成熟，将来如果出的话，我们一定会精心编写其内容，并且希望广大玩家多提宝贵意见。

3.对于这个问题我们是无能为力的，因为它牵扯许多方面的问题。就现在而言，我们报答读者最佳的方式还是努力办好这本杂志。

本人是一位资深的国内电玩刊物的读者，看到现在许多的电玩刊物都被金钱迷失了本性（广告太多），没有了激情和真情，十分伤心。而贵刊作为一本新刊物相当有实力，希望继续保持。千万不要被花花世界腐化，虽然贵了点，没关系，我会全力支持。

——上海 胡雷

编复：请胡雷玩友以及本刊的每一位热心读者放心，我们不论任何时候都是站在你们那一边的，没有你们的支持，也就没有我们的今天，办好这本杂志是我们最大的心愿！钱永远是次要的！

贵刊可以去批发邮票、信封，再以进价加上书的定价卖给读者，提高回信率。

——江苏南京 杜溪

编复：哈哈……一位聪明的读者。

深情激励篇

我是从2000年开始购买贵刊的。1月号说实话确实不怎么样，我是冲着《死或生2》的海报买的。但从2月号起我发现自己已经离不开你了，因此每期都坚持买。看着你们一天天的努力使杂志渐渐走上正轨，并且越来越成熟，心里有说不出的喜悦、兴奋、激动。从版面设计到文章质量都有了长足进步，特别是玩友自由谈，新新人类GEAR，特稿等，希望你们再接再厉，为中国玩家开辟一片崭新的天地。你们是最好的！

——山东滨州 朱伟

在本期（8月号）杂志中我看到了许多可喜的改变。在“读编往来”中“上帝的声音”、“玩友妙语”、“问题篇”都采用了黑、蓝两种笔迹，让读者体会到了什么叫“科技以人为本”，而且还加入了一些卡通画，使人倍感亲切。在前几期中都没有单独拿出来的“游戏感受”，现在单独开出一片名为“油细鸡食用感受”的栏目，让人感觉你们的杂志“每一天都有改变，每一次都有新鲜”。

——山东青岛 石晓磊

看到了你，就爱上了你。爱你就等于爱自己。既然爱自己，我哪有缺点，哈哈哈……

——辽宁鞍山 栾洋

假如某一天我只有12元钱，而只能在众多电玩杂志中选择一种，我当然会选《游戏机实用技术》，因为你们是最棒的。希望有一天，只要拥有你们的杂志便能满足我一切的需要，不要让我等太久喔！（我想天堂大概不会有你们的杂志卖吧！ ^-^）

——云南昆明 杨成

编辑们都很敬业，对读者也很关心，我给100分。感谢D·S和EYES的机战攻略，熬夜的确很辛苦，这又使我想起当年在SS上玩SRW-F，为了多赚几万元钱反复打一关时经常累得打着打着就不知不觉睡着的情景。两位编辑，为了以后的攻略，为了读者也要保重身体！希望贵刊月销量能与FF系列持平！

——天津 穆学英

当我第一眼看到你，便被你那美仑美奂的封面深深吸引。翻一翻，目瞪口呆（全彩）；看一看，精彩绝伦（内容）；瞄一瞄，物超所值（价钱），真的。

——广东韶关 黄旅

记得最初是为了《漂泊的故事》的攻略而买17期的杂志，其它栏目当时瞧也没瞧，游戏通关后就丢在一边。直到一天……那天的日子我还清清楚楚记得——4月6日。那天我复习到很晚，不过说来也奇怪，当时就是没有睡意（现在想想也许是天意），于是就在万般聊赖的情况下，拿出那期老杂志看了起来。谁知一看就一发不可收拾，这么棒的杂志我以前怎么会没发现呢？不过每月我已经固定买其它杂志了，再买就没有时间看了，于是决定就留这一本，不再继续买贵刊了，可谁知18期竟然赠送莉诺亚的海报。OH，MY GOD！这对我来说是个多么大的诱饵呀！于是违背誓言，再买一期。好景不长，19期上有《龙骑士4》完全攻略外加《樱花飞舞时》。这时的我已经完全失去了理智。怎么办？我该怎么自拔？经过几夜的斗争，终于还是拜倒在你们的石榴裙下（编：用词不当），至于其它杂志，决定买它的合订本。（是不是很感动）

——上海 胥斌

我经过半年时间，基本上对贵刊有了一定的了解。第一，贵刊突破了国内无全彩电玩杂志的零的突破。第二，贵刊的出现使电玩杂志这个市场引入了良性竞争。第三，贵刊出版已经有一段时间了，对广大的读者有一定的组织这点很好。

——上海 陈彬

编总复：感谢广大读者无私的关怀，我们一众小编无话可说，继续工作！

满腹牢骚篇

《超级机器人大战α》完全攻略有些夸张，表面上内容很详细，但不知那些看着攻略玩游戏的玩家还能得到什么乐趣。也许你们就像有位仁兄说的：他们只是在检验攻略的准确性，有些可悲。不如干脆该名叫《机战实用技术》得了。

——江苏无锡 潘明

编复：D·S在为此段文字录入时，因紧张而发生过将《超级机器人大战α》误打作《柴鸡机器人打颤α》。（主编：下一次一定要注意篇幅，否则……你听到没有！！！）

说实在的，杂志已做得很不错了！只可惜页码太少，每每读完，就犹如游戏大作刚过序盘，实在太吊人胃口了！拜托，要么变半月刊，要么加页码！

——上海 方琦

编复：已经扩版到112页，对半月刊有所考虑。

最近在报纸上看到了一篇文章，内容是说怎样才算是美女。最后的结论：只有容貌长得标致、漂亮，才算美女；有才华，没长相，只能算才女。可以这样说，贵刊绝对是“大美人”。但要成为智慧与美貌并重的女王，还是要提高文章的质量和内涵。

——广东东莞 黄锡权

编复：比喻恰当。

本刊是我最喜欢的杂志。每次我都将读者调查表寄来，很想得到你们的答复，但却都没有回音。你们是不是存心想浪费我的邮票！另外贵刊曾说过要刊登一些老游戏的攻略，我想现在可以开始了吧。

——上海 王胤

编复：罪过，罪过，下次一定注意。但也请所有经常来信而没有得到答复的读者原谅，你们的心声我们都已看到，由于每个小编的工作重心还是努力作好每期杂志相应的内容，所以可能有时无暇及时回复，请体谅。关于老游戏的攻略我们会不定期地择优刊登，请密切留意！

本人买游戏时，有时是按贵刊“游戏黄金眼”中三位小编对游戏的评价作为参考。但是我发现“游戏黄金眼”中三位小编对所有游戏的意见几乎出奇的一致，从未见过评分差距很大的。这点真让我很怀疑。

——上海 章洁明

编复：“游戏黄金眼”中的游戏评分基本上都是客观的，并且我们都是选择一些有较高质量的游戏进行点评，分数差距不大也应该是正常情况。

请不要在“读者调查表”问一些比较傻的问题，如“最喜欢的小编”之选项。贵刊卖的是游戏情报和攻略，又不是“卖人”的。也许这期某小编作的攻略合我心意，我就选他，而下一期写出了恶心的东西就不喜欢他吗？如果贵刊要选什么“个人明星奖”就应该让各小编拿出真材实料来写些好文章，在问卷上搞个统计，谁这半年或一年写的东西最能让读者接受。

——吉林 肖春岱

编复：我们会注意这方面的问题。

不知是不是DC的地位在各位小编中的地位降低了？为什么本期（8月号）杂志DC游戏介绍会如此之少，如果连各位小编都再不给DC一些关怀的话。哎！

——北京 胡嵩

编复：怎敢，怎敢。偷偷地告诉你，我们的小编D·S可是目前拥有12张正版DC游戏的玩家啊（此人从不玩DC的D版游戏）！

问 题 篇

编者按：问题篇从本期开始将有所调整，划分为三个单元。第一单元是"编辑手术室"，其中会就读者询问频率最高的问题给予解答；第二单元是"编辑急诊室"，其中会就读者提出的具有一定代表性问题给予解答；第三部分是"读者候诊室"，其中会刊登出一些读者提出的冷门问题并相应登出其通信地址或E-MAIL，请有信心和有实力的超级玩家给予私下的答复，相信通过交流，有问题的玩家也可以及时得到答复并以此交友。

编辑手术室

如何邮购你们的杂志？以前的杂志还能够买到吗？

邮购本刊请到当地的邮电局填写汇款单并汇出相应的书款即可。本刊的邮购地址为兰州市耿家庄邮局99号信箱，收款人栏可填写"《游戏机实用技术》发行部"，邮政编码为730000。既可以订阅全年的杂志也可以按季度订阅。以前的杂志基本上已经全部卖完，需要邮购的读者请尽量订购未出的新杂志。

以现在国内的实际情况，购买哪一种主机比较划算？

如果打算近期就购买新的游戏主机，以DC机为最佳。因为它的性价比适合目前国内的经济消费水平，并且软件整体质量较佳、数量较多（指正版而言）。当然如果哪位玩家还没有买PS机，相信就目前游戏软件数量以及游戏类型品种上而言，它还是第一，所以PS机还是有一定购买价值。但是就长远来看，则不值得再投资。手掌机还是以购买GBC为最佳，WS也可以考虑。因为就目前而言离GBA和WSC的发售还有一段时间，再加上刚发售时这些新机的价格一定不菲，所以当其价位到达一定的合理水平时，相信也至少在2001年末。

能否告诉游戏主机的保养方法？

请期待下期本刊由D·S主持的新栏目——硬件道场。

编辑急诊室

《超级机器人大战ALPHA》DC版发售日在几号？是否确定限定价格？《格兰蒂亚》GB版大概何时出？

——北京 张阳

机战DC版仍然是发售日未定，价格未定。《格兰蒂亚》GB版已经公布，发售日未定。

1.新发售的15000型的PS2和10000型的主机有何区别？

2.是否10000型的PS2也分为2个版本，如何区别？

——深圳 黄晶

1.区别主要在于新发售的15000型只能看日本专用的二区DVD碟片，国内的D版DVD不能看，但是如果记忆卡中DVD播放程式拷贝的是10000型PS2主机附送的UTILITY DISC1.0版中的DVD播放程式就可以看D版DVD。

2.10000型PS2其实只有1个版本，只是第一批10000型PS2中的部分记忆卡有质量问题，但是之后的就没有，所以给人的印象好象是10000型PS2有2个版本。

1.SEGA的《J联盟创造球会》系列到底有没有结局？

2.《超级机器人大战ALPHA》中有没有战国魔神？

——梧州 吴锋

1.基本上没有结局，至少笔者玩到现在还没有看到，但是好象SS上的一代有结局。

2.没有。

1.SQUARE的《最终幻想 X》进展如何？

2.《KOF 2000》是否会移植到PS或PS2？

——天津 徐佳

1.就目前而言只知道该游戏预定2001年春发售。

2.移植PS的可能性不大，但是PS2就有可能。

1.《漫画英雄对CAPCOM 2》中我怎么打也只能得到D.pts如何得到V.pts和N.pts呢？

2.什么是V.GA？

3.DC金手指发售了吗？

4.DC上有多少游戏对应振动包？

——上海 朱彦卿

1.V.pts和N,pts分别是通过该游戏的街机通关以及网络对战得到的，打家用机只能得到D.pts。要想集齐全部56名角色，可以购买市面上的4M记忆卡，通过其附送的计算机连接端子，利用PC在有DC游戏记录的相关网页上下载即可。

2.VGA是一种将DC通过显示器来输出游戏画面的周边设备。下期"硬件道场"中有详细介绍（←此乃广告）。

3.已发售。以英国产的最可靠，300多元RMB。

4.大概70%左右，不买是一大损失，原装的130元～170元之间。

SNK公司表示将不会开发PS和DC游戏，那么《KOF 2000》与合金弹头系列将是否移植家用主机？《合金弹头 X》什么时候出？

——济南 贾少龙

《KOF 2000》移植PS2的可能性较大，《合金弹头3》则未定。但是11月份SNK将会在DC上推出《月华剑士 第二幕特别版》。《合金弹头 X》预定2000年秋在PS上发售，定价5800日元。

1.我的PS（7501）插上记忆卡后如同没插一样，记忆卡OK，游戏正常进行，不知何故，欲修，合理价应是多少？

2.《莎木》预定共出几章？《莎木一章 横须贺》的销量是多少？

——邯郸 马振宇

1.可以再换一个记忆卡试试。如果还是这样可能是记忆卡接口的问题，请用棉签清洁后再试一试。如果要修的话，就需找到记忆卡接口的配件才可。

2.现在有两种说法。一种是共4-6章，另一种是共12-14章。截止6月30日，《莎木一章 横须贺》的销量共49万以上，不到50万。

1.请问《THE BOUNCER》对应网络吗？

2.DC和PS2原版碟会不会因为D版的面市而降价？

3.请问今后的《FF10》和《FF11》能像现在这样单人玩吗？

——苏州 斯奇

1.目前还不得而知。

2.在国内是不可能降价的，只会更贵，并且将会少有正版货。相信在不久的将来，是否拥有正版碟会成为考核一个铁杆玩家的标准。

3.《FF10》是同《FF9》一样的单人游戏，但是《FF11》将会是一个真正的网络游戏，单人进行的话将只能玩到其中的一小部分。

读者候诊室

PS游戏《异度装甲》中玩到破坏三道防御壁时，前两道防御都已破坏。第三道防御壁听说在海中，我却无论如何也找不到，急盼指教！！！

河北科技大学中区经管学院99信息三班 050018 宋国

《寄生前夜2》在DISC1中，故事第二部分，从阳台爬梯子下去后，打开开关在规定时间冲入铁网中，再爬梯子上塔，此梯子在哪？

大连市铁道学院138信箱 116028 戴福庆

在《三国战纪之风云再起》中怎样才能将四把剑都拿到？有什么隐藏路线和人物？

深圳市华强北路大百汇国际商业城二楼30房 518031 王荃

在《灵魂黑客》的游戏中期，天海网络中的VR公园会因某种事故而不能进入，但可以通过一条密码进入，我想问一下进入这个迷宫之后，为什么进不去迷宫的中心位置？

石家庄市元北路149号工商企业分局 050021 刘辉

如何将《幻想水浒传2》中的交易商（地拘星ゴードソ）收得？地煞星ギルバート是在战场中由ビクトール自动游说而令其加入，但具体方法是什么？

广东南海市黄岐镇白沙乡兴隆村兴贤街西一巷9号 李俊君

《游戏机实用技术》总第23期抽奖名单：（共计30名）

广西钦州	谢　森	北京	张　竞	四川内江	廖　勇
浙江乐清	胡纪林	北京	刘一凡	湖南常德	李宏坤
浙江乐清	陆敏天	北京	周申蓉	黑龙江牡丹江	余宝江
河南郑州	高　翔	上海	袁　真	广东深圳	孙　雷
海南屯昌	林觉庆	上海	张　伟	吉林长春	姜　峰
海南海口	张　帆	上海	曹　洁	重庆	王正刚
湖南长沙	盛子谦	江苏常州	刘　峰	贵州贵阳	邓楚炫
河北石家庄	黄和威	湖北武汉	鲁　黎	广东台山	谭锦敏
安徽芜湖	孙　建	江苏南京	韩　丹	广东广州	杨文超
云南昆明	金　君	山西大同	张　岩	广东广州	钟志雄

游戏机实用技术 Practical Techniques For Games

SALON OF PLAYERS 玩友沙龙 改革版

栏目主持：邪魔天使

主持报告

各位《玩友沙龙》的FANS，大家好，我也好，不过是好……好累。因为《玩友沙龙》的来稿越来越多了，真是让我看也看不过来。(稍有夸张，主要目的是为自己脸上贴金。)还有这次的会员小杰他明明可以上网，而且来稿是打印的，可为什么不把文本用EMAIL发给我？害我得一个字一个字的敲进去。拜托各位上网的读者EMAIL过来！这样，嘿嘿，我就可以偷一点儿懒了。嘿嘿嘿……

因为本栏目最多只能有两页，所以这一次只能有小杰一个人风光上台了，后台排队的各位别骂我啊！我，我只能为《玩友沙龙》争取到两页这么多。虽然最近杂志加页到112，可是页数还是紧张……真想把所有好东西一股脑全送到大家面前，真想让所有要一展风采的玩友都能露露脸……

玩友沙龙公告牌

《玩友沙龙之改革版》强力征稿中……（有稿费！）

《玩友沙龙改革版》宗旨：以展现玩友的个人风采，反映玩友的游戏生活和游戏心得为主要任务，力争把中国玩家的思想和生活展现在大家面前。

《玩友沙龙改革版》的加入方法就是通过信件或E-Mail，把以下的资料交给我：

我的传说——发生在自己身上的，关于游戏的故事。要求真实，有感染力。

某氏秘技——不见于报刊杂志的游戏心得和独家秘技。

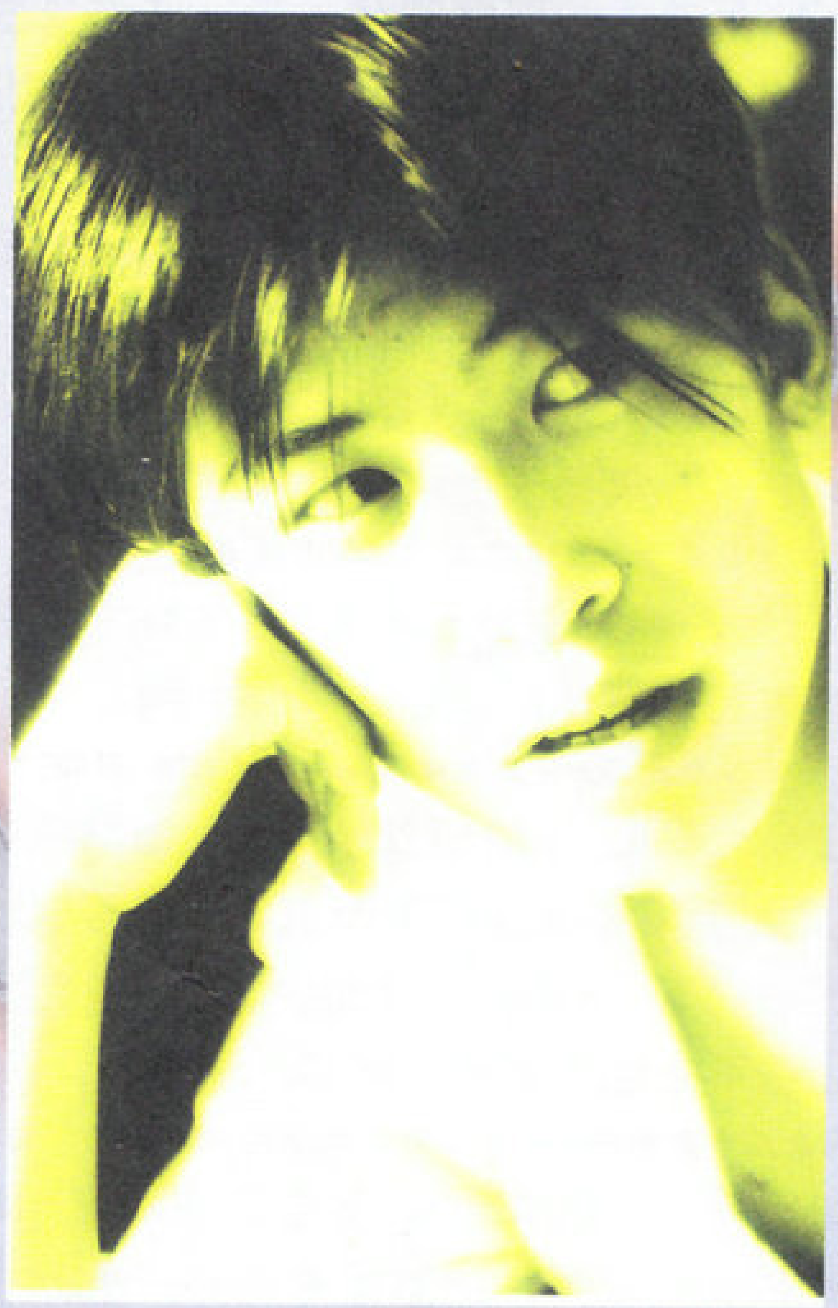
光辉形象——最好是较大一点的彩照。

个人资料——包括姓名、别名、性别、生日、玩龄、拥有的游戏机、最喜欢的游戏和游戏类型、其它爱好、通信方式、致全国玩友的话、GAME真言……（个人资料的项目允许增减，"GAME真言"是指自己在游戏时常说的一句经典的话。）

来信的内容必须包括"个人资料"、"光辉形象"。还必须有"我的传说"和"某氏秘技"中的一项(也可以二者兼备)。已被刊登过的玩友仍然可以来信，如果文章的确够酷的话，我还是会刊登在沙龙里的，并且还为你加上一颗星。如果是沙龙中的会员向"玩友自由谈"等栏目投稿并被刊登的话也可以加一颗星的。沙龙会员在向其它栏目投稿时，请注明是哪一期的第几号会员，这样才能确保我为你加星进级。加星后会在当期的沙龙公告牌中公布，并且会给予相应的奖励。

注：在《玩友沙龙》中被刊登出个人资料的才算是会员。

本期会员



会员号：000111

姓名：李永杰

性别：男

生日：1982年11月4日

玩龄：10年

拥有机种：PS

最喜爱的游戏：

永远的《最终幻想》！

其它爱好：音乐，上网

通讯地址：

吉林市徐州路276-4-60

BP：(0432)98908-69221

致全国玩友的话：

相信我，没错的！

GAME真言：

天才=99%的汗水+300%的灵感

小杰的传说

说到电玩界的小杰，在内部人员中可是无人不知，无人不晓！什么？没听过？兄台！不要这么不给面子！我小杰凭借着精湛的技艺和坚韧不拔的毅力闯荡电玩界多年了，嚣张的气焰和冷酷的目光不知迷倒了多少美眉！你百分之一百听说过我这个天才，为何矢口否认？啊！我明白了！你一定是嫉妒对不对？算了，我是在崇拜的目光中长大的，早已练就了游戏达人那种超凡脱俗，常人不备的气度，所以不和你计较！（邪魔天使语："此子的自我陶醉功已臻大成境界，真是非同一般！大家要向他学习！"）

啊！！！是哪位高人用"振动"手柄丢我？（邪魔天使语："天将降大任于达人小杰，必先用手柄丢你！阿弥陀佛！哈哈！"）

呃……那边那位高举大摇台的帅哥，请放轻松……我只不过是看气氛过于紧张，随便讲几句笑话而已。不知能否将那个碍眼的东东放下？

我叫李永杰，朋友都叫我小杰。不谦虚地说，我已经有10年的玩龄。从FC时代平稳过渡到了DC和PS2的现在。这其中可谓是有苦也有甜。电玩给我带来的快乐不仅仅是一个"甜"字可以概括的，然而与快乐同在的烦恼又岂是一个"苦"字可以形容的？不必我多说，相信朋友们也一定有体会。在众多的烦恼中，最令朋友们头疼的莫过于家长对电玩的偏见了。它是阻挠中国电玩业发展的不利因素！多少朋友为此还过着地下生活。多少的快乐也随着这种偏见而黯然！为何我们要担惊受怕的享受电玩那无与伦比的快乐？

洪水？猛兽？我们该怎么办？

在此，我讲一个自认为是最好的办法，希望对那些正处于水深火热中的战友能有一点帮助。我们早晚会改变家长们对电玩的种种荒谬观点！我坚信不疑！

据我个人分析，家长们之所以对电玩有偏见，究其根源便是他们不了解电玩。所以，最好的解决办法就是让他们了解电玩。再具体一点说，就是让他们尝试电玩这种娱乐休闲的方式。这绝对是最好的办法！相信我，没错的！看看我老爹！当初他对电玩同样是不屑一顾，我不知费了多少力气才把他"拉下水"。现在，他还不是在水里扑腾着吗！我老爹已改变了对电玩的看法，你的家长也一样会！我坚信没有一个正常人可以抗拒电玩的快乐！等到他们真正喜欢上电玩后，谁教导谁就不一定了……让我详细地为大家介绍一下我对老爹进行思想改造的全过程吧！

我5岁就知道克鲁伊夫全是受老爹的影响，可见我老爹是个铁杆球迷。那么，就用《WE4》吧！俗话说：万事开头难！我该如何下手呢？哈！体贴的KONAMI为我设置了两支元老明星队！用它来引诱老爹是最好不过的了。因为那里面有一大把老爹当年的偶像，也许会钩起他年少时的梦吧！于是，我找机会在老爹面前让两支元老明星队进行交锋。好歹是一场足球比赛，加之《WE4》那优质的画面，自然会吸引球迷老爹的目光。看到我完成一次又一次流畅的配合，一次又一次精彩的打门，老爹不禁表现出了欲望（不自然的搓手）。而且游戏中时不时还传出马拉多纳、济科、贝肯鲍尔等老爹久违却十分熟悉的声音，那更让老爹向往了。"好游戏，自己会说话！"《WE4》凭借着真实的球感，良好的足球氛围赢得了老爹的赞赏！

心痒的下一步嘛——手痒！见时机成熟，我便让老爹也来"感受"一下。看到他拿起那陌生的手柄，我自以为已达到目的，暗暗佩服自己的聪明才智。但接下来我看到的却是一个"×""○"不分的笨蛋！这时我才突然想起了一个不容忽视的事实——父辈们的小脑和手指实在令我不敢恭维！他们不可能在短时间内接受《WE4》那对他

们来说非常非常复杂的系统！看来只有循序渐进，一点一滴的教了……

为此我煞费苦心，特意制定出了一部详实可靠的"五年计划"。具体内容是，以速成教学为方针，以星期为单位有针对性的对其进行训练，逐步的Lv UP，最终实现老爹那成为高打的幻想。（这绝对是老爹，也是我的"最终幻想"）

我首先告诫父亲不能急于求成！不光是足球游戏，所有的游戏都不能急躁，面对每一款游戏都要平和！"面包会有的，球会踢进的！"见老爹很有信心，我便开始了我的"五年计划"！

第一个"五年"主要是让父亲了解一下最基本的操作。譬如，利用"十"字键让球员走一走"猫步"，同是传球的"×""△""○"三个键传出的球各是什么样的效果等。这个"五年"老爹很轻松的完成了指标。起码他长了眼睛，长了手，而且10个手指一个也不少，轻松升级是理所当然的！

第二个"五年"还是基础！主要任务是让其明白抢断时要遵循一定的规律，有球和无球时各个指令的变化，射门的方向和力度可以自由的把握等等。应该说这个"五年"老爹也没费多少劲。因为他知道背后铲人的后果，并且有他自己的理论："正面过人不容易，就是因为——正面断球容易！"

打好基础以后，第三个"五年"就必须掌握一些基本的小配合了。譬如，发现空档及时传出身后球，禁区前沿二过一，下底传中争头球等。要想成为高打，这些基本且实用的小配合是十分重要的。父亲对这些配合有一定的了解，并且比我更加清楚足球是11人的运动。所以这"五年"嘛，连滚带爬的算是过来了！针对战术训练的"五年"初见成效，只见克鲁伊夫一个长达30米的直传球，穆勒踉踉跄跄的攻破了EASY模式下区楚良把守的大门……

第四个"五年"要结合实战了。米卢蒂诺维奇不是说比赛绝对是最好的进步方法吗！为了在练习中不感乏味，我向其推荐了MASTER LEAGUE中的球员购买系统。这个系统的人气是众所周知的。父亲斗志昂扬地去组建他心中的"梦之队"了！因为MASTER LEAGUE中的CPU难度下限是NORMAL，所以这"五年"下来技艺倍增是一定的！也不知是仗着他那支强队，还是自以为"翅膀硬了"，老爹竟公然向我挑战！（兄弟们听到了？初生牛犊不怕虎的道理再一次得到验证！）为了戳戳他的锐气，打消他的嚣张气焰，我没有客气，使用了我最擅长的英格兰。欧文、希勒、斯克尔斯在贝克汉姆和麦克马纳曼的支援下在奇拉维特把守的大门前狂轰烂炸……此役老爹不仅知道了下底后可以传出半高球，而且见识了过顶身后球的穿透力，更加见识了贝克汉姆那神话般的任意球！

结果？很明显！

虽然老爹输的很惨，但是他的技战术倒也很前卫。为了他的进步我便夸奖了他几句。谁知我说他胖他还喘上了："那是啊！我看过的足球比赛比你看过的动画片还要多！刚才要不是比埃尔霍夫和舍甫琴科不在状态，要不是维埃里速度太慢，要不是卡洛斯海拔太低，要不是奇拉维特贸然出击，要不是齐达内站错了位置，要不是罗纳尔多被红牌罚下，我保证你的希曼要比我的奇拉维特忙活！"看来不拿出点真本领他还真以为我是"盖"的。于是我向其亮出了《WE4》最最精典的环节——战术设定！边后卫助攻，防守反击，交叉换位，攻守的均衡，自由人清道夫的设定……一套一套的令人目不暇接。老爹大呼过瘾之余连忙不耻下问，我也自然会为他耐心讲解。讲解中，老爹还振振有词"啊！原来如此！刚才要是我知道这些，你哪能赢我啊！"手下败将，何足言勇？要不是，要不是……要不是他那个面鱼，那么豪华的阵容也不至于输得那么惨！

经过四个"五年"的洗礼，老爹的《WE4》技艺嘛，自己认为是可以拿得出手了。不过在我看来，还是那三脚猫功夫！老爹不分昼夜的"钻研"《WE4》，也许是想有一天能赢我吧。哈哈！看来他已完全陷入了我的"陷阱"……

但是！"卑鄙"的我怎能满足于现状？我要乘胜追击！

老爹和我们一样也有着强烈的表现欲。好！我就让你表现个够！我向其传授了假动作，吊门，假射一扣。而且利用《WE4》EDIT中的球员编辑系统制作了一个一头金发的老爹，让其与巴蒂斯图塔并列为阿根廷队的锋线。比赛中，贝隆一个长传，突然听到了老爹那响亮的名字！只见一个一头金发，能力全9的家伙，在对方禁区前沿一个外脚背停球，紧接着一个凌空射门！整套动作那么协调和连贯。GOAL！！！老爹，爽呆了吧？这辈子你别想出来了！

啊哈哈哈哈！！！！！！！！！！（周星驰的笑声）

经过一个半月的艰苦努力，我达到了我的最终目标，听听老爹和我的对话吧！

"哎，小杰，你是不是不爱玩RAC？《GT2》多真实啊！你怎么不买？"

"你玩过啊？玩了两天半游戏，专业术语都整上来了。"

"啊！原来你脖子上的那个项链就是《FF8》中斯考尔戴的那个啊。还有这个戒指，酷啊！"

"老爹，你了解剧情吗？知道这象征着什么吗？"

"据说是象征和平吧！"

"……"

"就这小子叫八神啊！这服饰的搭配，什么玩意儿！"

"你想死就试着再说一遍！"

现在每个假日的清晨，不管我梦里的美眉是张柏芝还是林熙蕾，都还是要被老爹叫醒。但醒来后不再是被迫学习而是被迫陪练。（其实旁人都看得出，谁练谁还不一定呢！）这不，一场法国VS国际米兰的比赛又要开始了。别太伤他老人家的自尊心，我得先把比分显示转成OFF！

这时传来老爹为自己解说的声音——

"好！博格坎普甩掉了盯防他的佩蒂特。"

"帅！博格坎普又巧妙地骗过了后卫图拉姆。"

"太酷了！博格坎普神奇般地过了门将巴特斯！！"

"啊！！！博格坎普又一次熟练地晃过了球门……"

邪魔天使之乱语

啊！这一次小杰的稿子很有意思，不过对老爹也太不客气了吧！可是看了他们父子的对话又觉得这样的一对球迷父子少了一些代沟，多了不少友谊，父子感情真的是很深，很深……有好老爹和有好儿子的人是幸福的！

另外，小杰在来信中的一段话大大的有毒，可能是一种称为"狂笑不止，得意万分，直冲灵霄，通体舒泰，万世不穿马屁散"的文字剧毒。现摘录原文并附上中毒症状，请各位为我分析一下到底如何才可以对这种毒具有免疫能力。

邪魔天使：

首先，我要说：你的名字我喜欢！邪魔——天使！

以上稿件你一定要妥善处理！因为这是你打垮其他小编的利器！哈！相信我，没错的！加油啊！在我心里不要《游戏机实用技术》永远是最最好的杂志！但邪魔天使永远是最最棒的小编！加油！不要输给那个什么遭天杀遭雷劈的该死的EYES！我对你有信心！

当时本主持看了这一段话后立即中招，仰天长"笑"达二十分钟之久，低眉浅笑达一天之久，时不时傻笑达三天之久，心中窃喜竟达月余，可见此毒之烈实不可小觑。幸亏本主持也算是久经考验之辈，虽然中招但还十分清醒，于是立即翻出韩愈老人家"谦受益，满招损"横幅来解毒。可惜毕竟没有在事前预防，所以一月之后方才痊愈。如今回想起来仍然不寒而栗。

小杰你不要生气，我并不是说你拍那个，我能感受到你是真心在鼓励我，只是你这样说容易让我滋生骄傲情绪。不过话说回来我真的很喜欢大家来稿中给我写的话，都很有意思。希望大家继续支持《玩友沙龙》栏目，多写一些让我陶醉的话。不过我会事先准备好解毒药，绝不会中毒的！哈哈！

日语教室

鬼虫的片假名教室

文：SOUL

从调查表上看，各位读者对“日语教室”的反应非常的热烈，许多读者来信说这样的教学形式终于激发了他们想学的念头。确实，能用所学会的片假名识别出大家以前耳熟能详但却一直不知是什么含意的单词时，那种成就感真是无法比喻，至少SOUL本人就感触颇深。另外，随着学习的深入，难度会渐渐加大，但你所学的经典片假名单词也越来越多，你可能会越学越兴奋，而不是越学越累。

GAME TEACHER ONIMUSHI

加油哦！

LESSON 2

各位同学好，现在我们开始上课。首先谢谢各位把省吃俭用留下来的钱作为学费来这里学习，哎，别不承认嘛。（众同学：没有啊？？）在上一课中我们已经学习了十个片假名单词：“ア [a] イ [i] カ [ka] ス [si] タ [ta] テ [te] ト [to] ム [mu] ロ [lo] ン [n]”。不过估计上一课的内容大家已经忘了50%，没关系，（众同学：也没有啊？？ −_− ‖）现在鬼虫老师告诉你一个学习的真谛：及时的复习才能让你所学的知识真正印入你的大脑。一定要熟练掌握上一课的片假名，否则接下来的学习跟不上事小，无法看懂那令人心动到流口水的片假名单词事大。（SOUL：心动？流口水？喂，你卖蛋糕吗？）

ARE YOU READY？ LET'S **スタート**（START）！

我们要学的第一个片假名就是“**ハ**”，只要学会了这个片假名，你的片假名单词的词汇量就会大幅上升。哎，这可不是一个八字，而是一个地道的片假名，读音是[ha]，在日语中“**ハ**”经常用来描述笑声，和其它片假名组合，就会形成很多经典的片假名单词。现在就让你见识一个，请看图1。“**ハンドガン**”，发音为 [ha n do ga n]，英文就是HANDGUN，即“手枪”！关于“**ハ**”还有很多可以用的单词，由于时间（版面）有限，就不再列举了。

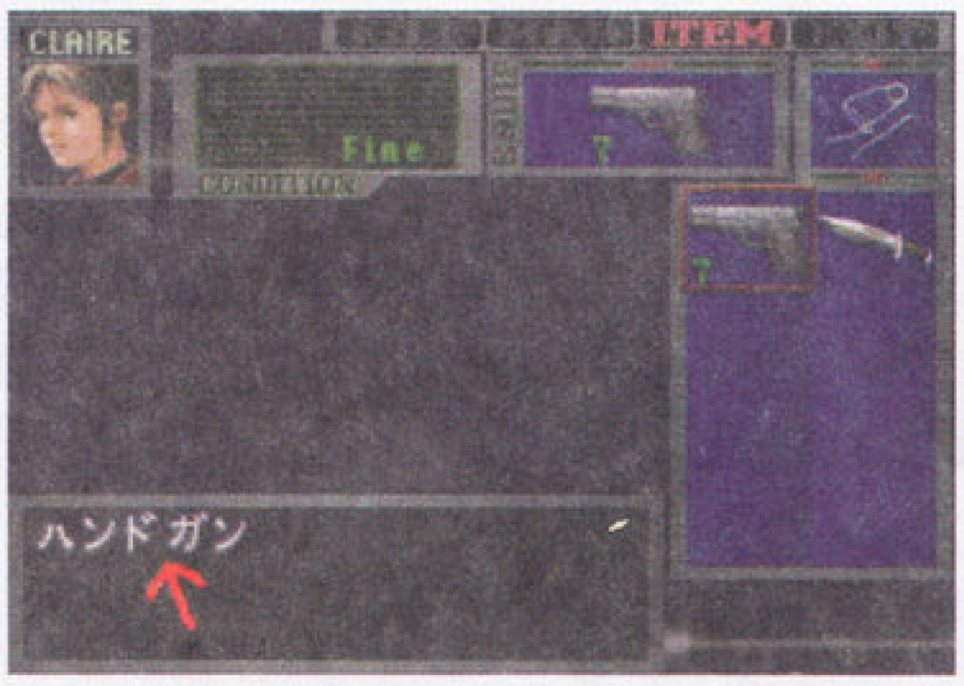


图1《生化危机2》(PS)

接下来我们要学的是一个人名“**ヒイロ**”。“**ヒ**”的发音为[hi]，整个单词的发音为 [hi i ro]，这里 [hi] 中的 [i] 和第二个 [i]，不管你是分开来念还是念作长音都行。那么这个“**ヒイロ**”也和阿姆罗一样是《机战》中的人气角色，而且冷酷得可以，他就是星之王子“希罗”，请看图2。

图2《超级机器人大战α》(PS)

下一个片假名是“**フ**”，这个片假名的发音有些特别，因为它的发音为[hu]，但实际念起来却要变为 [fu]。“**フ**”也会经常用在笑声中，那些阴险、自傲的人们最喜欢的笑声就是“**フフフ**”了（在汉语里就是“哼哼哼……”），通常这种人在游戏中会成为主角的宿命对手，而且都有最帅气的外表，请看《格Ⅱ》中的米洛菲斯是怎么笑的，图3，SHOW！

图3《格兰蒂亚Ⅱ》(DC)

下面继续，上一课我们已经讲过日语中有四组加了两点以后清音变浊音的片假名，其中一组是 [h] → [b]，那么下面这个片假名“**ヘ**”[he] 也可以变成这样“**ベ**”[be]，我们也就可以学习这样一个单词“**ベッド**”[be/do]。这里有一个语法要解说：中间那个小小的片假名“**ッ**”在

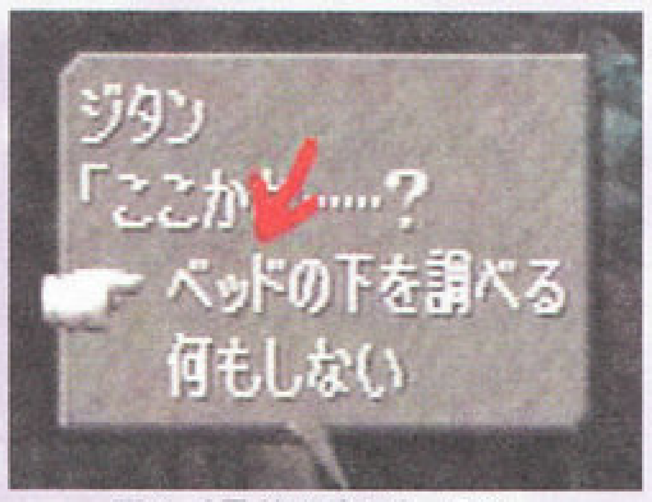


图4《最终幻想9》(PS)

日语中表示停顿，即停一拍，大家在念片假名时就应该一个假名念一拍的，拼音格中的“/”是我用来表示停顿的：这个小假名在日语中的正式名称是叫“促音”，不过这个你用不着记住，你只要知道“**ッ**”表示停顿就行了。现在回到“**ベッド**”这个单词，这是一个非常简单的英文单词的片假名写法，还记得“GO TO BED”这个句子吗？也就是说“**ベッド**”就是“BED”，床，请看图4。

图5《最终幻想9》(PS)

最后一个片假名就在“**ボタン**”这个单词里，“**ホ**”的发音为[ho]，则“**ボ**”音为 [bo]。这是一个相当基本的游戏用语，请看图5，其英文为“BOTTOM”，原意是“末端”，作为游戏用语时就是“按键”。

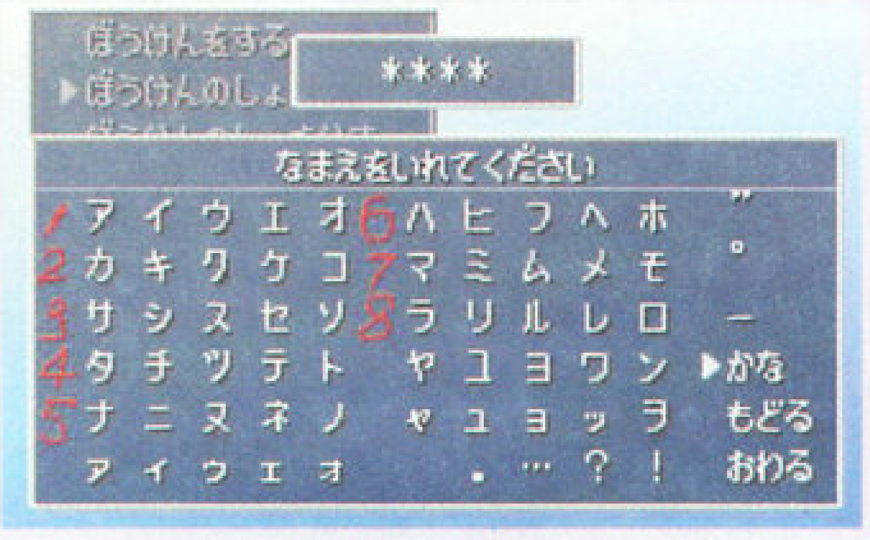


图6《DRAGON QUEST Ⅶ》(PS)

终于，我们已经连续学了五个以 [h] 开头的片假名，之所以这样安排，是因为我想告诉你们日语中“五十音图”的知识，日语总共有五十个基本假名，俗称“五十音图”，请看图6，这是《DQ Ⅶ》中的姓名输入模式中的片假名表。实际上，日语中的基本假名加上其它的浊音等等，共有71个假名，66个发音，也就是说有好几个假名发音是相同的。在五十音图中，各个假名是有分组的，每组各有五个假名，就像我们刚刚学的那五个以[h]开头的片假名就是同一组的可见，在同一组假名中，每个假名的开头发音是相同的，在汉语里称这个开头发音为“声母”，按照图6上的标记，各组的“声母”从第二组到第八组分别为：2 → [k]，3 → [s]，4 → [t]，5 → [n]，6 → [h]，7 → [m]，8 → [l]。至于第一组假名，它们就是日语中最基本的五个元音，用汉语的话说就是有五个“韵母”，这五个“韵母”是：[a] [i] [u] [e] [o]（注意上一课已讲过 [e] 的发音要近似于英语中的 [e]）。各组假名的发音基本上都是用该组的“声母”和这五个“韵母”组合而成。如第六组的发音就是 [ha] [hi] [hu] [he] [ho]。这样，五十音图的绝大多数发音，除了一些例外，你们应该可以自己按顺序念出来，

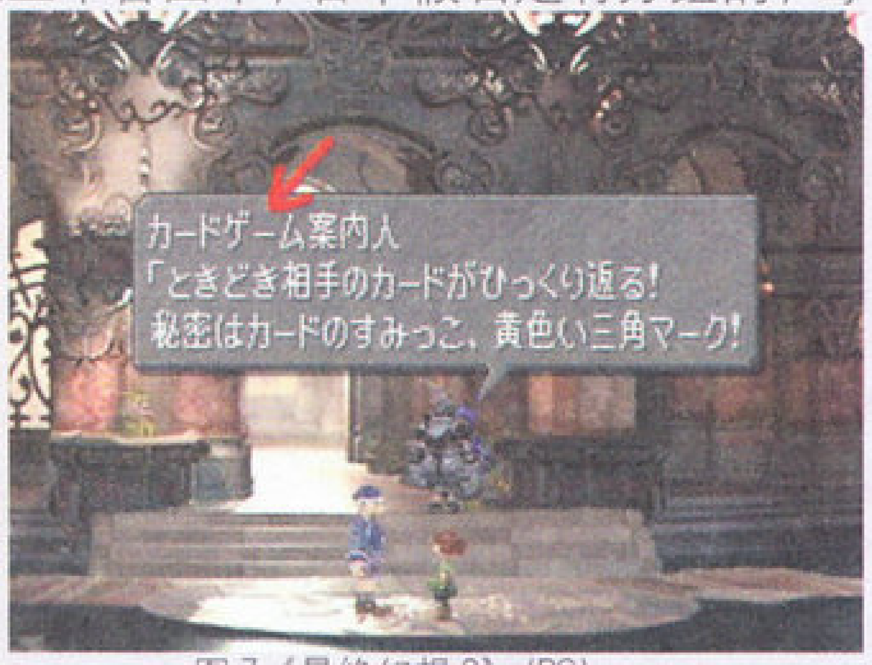


图7《最终幻想9》(PS)

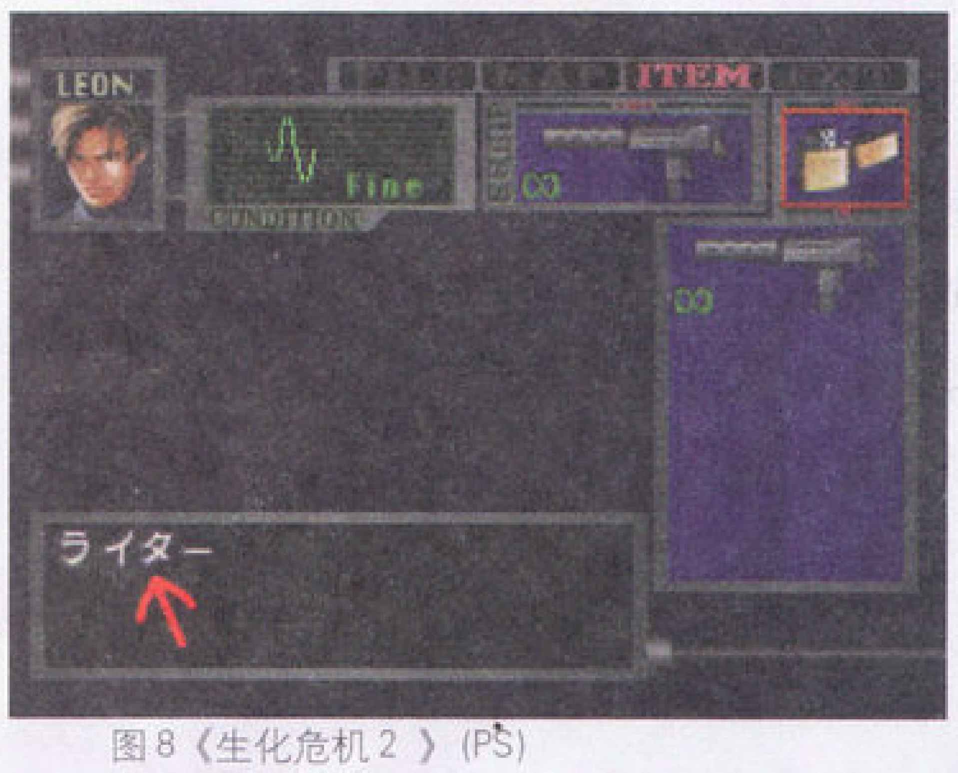


图8《生化危机2》(PS)

日语教室

图 9《WE2000 往 U23MEDAL 之挑战》(PS)

当然了，要想能够辨识这些假名，学会必须的语法，你可就要坚持上本老师的课了。好了，现在中场休息，大家一定学得有些累了吧，打打机休息一下吧，嗯？不累？不管！反正我是累了……

（SOUL：请复习一下之前学过的内容，再往下学。）

OK，休息了一下，精神倍爽，下面我们就一鼓作气把剩余的内容讲完，“**ハ**”这一组假名的使用频率是很高的，这其中有很大的一部分原因是“**ハ**”组除了可以由清音变成浊音以外，它们还可以在各个假名的右上角加上一个小圈——变身成所谓的“半浊音”，其变身规则是将“声母”[h] 改为 [p]，如“**パ**”的发音就是 [pa]，如此一来，大家就又学会了五个片假名的发音。好，考验一下之前学过的知识，看看这个词组是什么意思：“**スーパーロボット**”，看不出的话自己在后面加一个“大战”再看看……还不行？（-_-）那快去看看图 17 上的那些大字，这就是“SUPER ROBOT”，超级机器人！！（讲台下一众机战迷齐声欢呼）

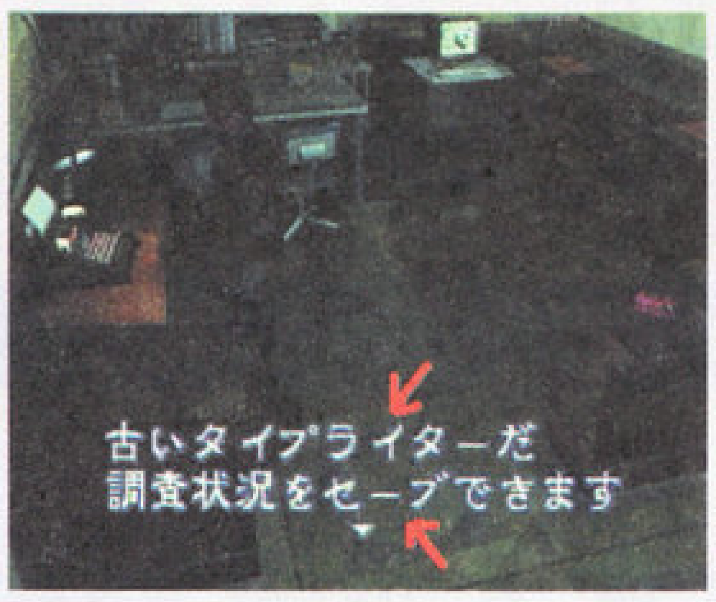


图 10《生化危机 2》(PS)

也该学一些新的片假名了，首先问大家生命中至关重要的一样东西是什么，那就是“**ゲーム**”，这里“**ゲ**”的发音是 [ge]，现在你们自己也可以从图 11 上查到发音。[ge mu] 乃是 GAME 也，也就是“游戏”！这可是基本单词，请看图 7。

图11《龙珠Z超武斗传2》(SFC)

下一个单词是“**ライタ**”，（“**ラ**”的发音是 [la]）这可是《生化危机》系列的经典道具喔，请看图 8，了解了吧，“**ライタ**”就是打火机，它来自英文的“LIGHTER”。

对“**ラ**”有了一点印象后，再来学一个同属游戏基本用语的“**コントローラ**”，其中“**コ**”的发音为 [ko]，合起来的发音是[ko n to lo la]，英文就是“CONTROLLER”，什么，你不认识这个单词？？没关系，现在学也不迟，CONTROLLER 是 CONTROLL（控制）加了 ER 后变化而成的，即“控制器”，用地道一点话讲就是“手柄”啦，请看图 9。

图 12《生化危机 2》(PS) 片头 CG

好，又继续学新片假名了，首先“**ブ**”的发音就是 [bu]，在日语中，日本人在翻译外来语时有他们自己的一套规则，如英语中的发音 [v] 到了日语就变成了 [b]，而我们要学的下一个单词正是属于这种情况，即“**セーブ**”，“**セ**”的发音是 [se]，按照上面那个规则来反翻译成英语就是“SAVE”！！请看图 10。嗯，到现在为止，我们就可以骄傲地宣布我们已经学会了玩 RPG（AVG？）者必备的两样经典法宝——S/L 大法的片假名拼写，SAVE 就是“**セーブ**”，LOAD 就是“**ロード**”。（讲台下一众 RPG 狂魔齐声欢呼）

图 13《龙珠 Z 超武斗 2》(SFC)

图 14《格兰蒂亚 2》(DC)

终于，我们今天的经典片假名之旅到了最后一站，最后一个片假名隆重登场！对前面的“**ラ**”和“**コ**”有了一点熟悉，我们最后要学的这个片假名单词可真的是**スーパースーパー**经典啊。（SOUL：v_v Ⅱ 拜托，你不要每一次都说“经典”，耳朵都要起茧了。T_T←流泪）可是，它真的是太经典了啦。各位同学，这个词就是“**ドラゴンボール**”，“ru”的发音为 [lu]，合起来的发音就是 [do ra go n bo lu]，其实这也不能算是一个词，应该是两个词的组合，即“DRAGON BALL”，这就是鸟山明的撼世巨作《七龙珠》，当初就设定的七颗龙珠，正好就组成该漫画的名称“**ドラゴンボール**”，不信你就看图 11。

图 15《龙珠 GT FINAL BOUT》(PS)

下面总结，本课所学片假名有：**ハ** [ha] **ヒ** [hi] **フ** [hu] **ヘ** [he] **ホ** [ho]，**ケ** [ke] **ラ** [la] **コ** [ko] **セ** [se] **ル** [lu]。

图 16《最终幻想 9》(PS)

图 17《第四次超级机器人大战》(SFC)

加油哦！

可供本课所学片假名复习用的单词：

片假名	英语	图	汉语
ベルト	BELT	图 12	安全带
セルゲーム		图 13	沙鲁游戏
ゴールド	GOLD	图 14	金
ポイント	POINT	图 14	点数
タイプライタ	TYPEWRITER	图 10	打字机（老式）
ピッコロ	PICCOLO	图 15	短笛
ゲート	GATE	图 16	大门
バード	BIRD	图 11	鸟（山明？）

★利用所学的知识解开当年的未解之谜：大家一定知道《七龙珠》中有一位短笛大魔王，但是在港台的翻译本中，这个短笛被叫做皮可罗，到底哪一种翻译较为正确呢？很简单，首先让我们看一下鸟山明所给的正宗名字是什么：“**ピッコロ**”，图15，显然从发音上看，“皮可罗”是音译；再查一下词典，“**ピッコロ**”是来自英语的“Piccolo”，原意就是乐器的一种——短笛。答案出来了，一个是音译，一个是意译，都正确。

CLASS IS OVER，请期待 LESSON 3。

曾经的伤痛都已变作脸上那道深深的疤痕，

未来的使命早已化作刀上那丝冷冷的寒光。

谨以此文献给所有喜爱《浪客剑心》的朋友

漫谈《浪客剑心》与日本正史明治维新

文：罗嘉

单从绘画技巧方面来说，和月伸宏并不是一位十分优秀的漫画家。比如他曾经在创作《浪客剑心》的人物时效仿其他名家的人设等等，这些包括他自己都是承认的。但是如果你真是一名《浪客剑心》的FANS，那么你对《浪客剑心》的时代背景——日本的明治维新又了解多少？下面笔者本着对作品内涵的分析，外加一些历史常识的介绍，主观地审视一下这部作品。望诸位日本史达人与超级FANS多多指教。

《浪客剑心》之所以红透日本，乃是因为它所阐述的历史是日本人最自豪的一段——明治维新。明治维新不同于中国的洋务运动和戊戌变法。虽然这些著名的历史事件都在史学界有所争论，但明治维新是使用武力推翻幕府的统治，使日本从此走上资本主义的道路，并且助长了日本向外扩张的野心，这是无庸置疑的。但是笔者喜欢《浪客剑心》却是因为其作者和月伸宏，一位日本青年漫画家流露出的反对军国主义、霸权主义的正义之心，以及追求人性之中真挚感情的浪漫情怀。

先说说维新三杰吧。他们分别是大久保利通（1830–1878）、木户孝允（1833–1877）以及西乡隆盛（1827–1877）。这些人不仅是萨摩、长州倒幕派的核心，也为日本近代资本主义的确立立下了汗马功劳。在这三人中尤其以大久保利通的功劳最大。他曾经担任参与、参仪、大藏卿、内务卿等职，并同木户出访欧美各国，反对留守政府的“征韩论”。他还积极推行各项资产阶级改革，镇压士族暴乱，为近代天皇制的建立做出了重要贡献，而且为官清廉。从作品中我们也不难看出作者本人对他的尊敬，并且和月伸宏曾经说：“从那个时代至今，都找不到一位像大久保利通那样肯放弃个人利益的政客了。”在其作品中又巧妙地利用大久保遇刺事件，让宗次郎登场，并激起剑心的斗志，拉开了漫长的“浪之章”序幕。

下面说一说戊辰战争。剑心在戊辰战争中是相当活跃的，同新撰组的敌对也在此达到顶峰。作品虽然没有正面描写它，但可以看到这场推翻幕府战争的重要性。

1866年7月20日德川家茂在大阪病死，德川庆喜接将军之位，他也是整个幕府统治时期的最后一位将军。倒幕派发动“王政复古”政变时，庆喜借故逃回大阪，准备反扑。1月26日，幕府军舰炮击萨摩船只“平运丸”挑起战端。1月27日傍晚，庆喜亲率1.5万人进军京都。然而，这场日本国内近代非常著名的战役——鸟原伏见之战正像268年前的关原之战诞生了德川霸权一样，宣布了它的完结。装备精良的倒幕派以5千人击败了幕府军1.5万人。（有“壬生狼”之称的新撰组也只能仰天长叹了）德川庆喜逃回江户后，内部出现“主战派”和“主降派”。最终，双方妥协。5月3日，江户开城投降。新政府军接收江户。至此，德川幕府已名实俱亡矣。

持续一年半的戊辰战争，完成了倒幕的任务，建立了统一的中央集权国家。倒幕派的胜利，击溃了旧幕府军及其党羽，并用实力得到了英法等国的承认，日本开始实现民族独立。剑心又有什么理由不去拼死维护这个社会呢？剑心绝不同于一般的武士，他知道新时代的宝贵，所以在后来的西南战争中才会激流勇退。明治政府有时是很阴险的，相乐总三领导的红报队被绞杀就是一个很好的例子。时间是1868年戊辰战争中新政府军东征进军期间相乐总三取得“宣传年贡减半”的命令后，于1月15日在近江组织了农民为主力的“红报队”，协助新政府军东征。新政府先是利用他们，但随其影响的扩大，不得不转而进行镇压。（看看，阶级本质体现出来了吧）东山道总督府

竟命令信州各藩逮捕红报队队员。3月3日，相乐总三等领导人被东山道总督府诱捕处死。

在《浪客剑心》中，说政府有财政困难，无法实现“年贡减半”，斥责红报队是冒充的。难怪左之助要如此憎恨明治政府，但剑心却执意要保持这个刚刚创立的新时代。和月伸宏本人对相乐总三无甚好印像，但却说导入红报队是为了全面反映明治政府是与非，这相信是非常难能可贵的。

再说说明治政府平定的士族叛乱吧。正像中国资本主改良派、革命派所遇到的顽固的封建官僚势力一样，新政府废除封建等级制度和武士俸禄制度必然遭到武士们的反对。士族有名的是伊贺之乱，敬神党、秋月和荻的叛乱。当然，影响最大的当属“维新三杰”之一的西乡隆盛发动的叛变，史称“西南战争”。而《浪客剑心》的时间设定正是西南战争结束的一两年之后。

西乡原本出身于下层武士，是“王政复古”和戊辰战争的主要领导人。1873年10月，以西乡隆盛为首的“征韩派”被击败。随后，他辞职回到鹿儿岛，暗中积蓄力量。1877年2月15日，西乡率领叛军打着“新政厚德”的旗帜向熊本进攻，军队最多时达4万多人。大久保利通坚决主张讨伐叛军。西乡军久攻熊本城不下，后来黑田率军赶到，使叛军腹背受敌，全线退却。西乡率兵逃回鹿儿岛固守。9月24日，征讨军发起总攻，城池陷落，西乡自杀。至此，西南战争结束。

西南战争历时八个月，震动全国。它不单单是一场士族叛乱，其成员中虽然有士族，但也有民权派和豪农豪商，使它带有一定的复辟战争及民权战争的性质。

《浪客剑心》绝对是经典，它不但真实描写了那个明治初年日本社会的情景，对政府功过不加掩饰，而且感情戏极多、极好。如果说志志雄所作所为是对社会的报复，那么雪代缘所做的一切则是对剑心个人的仇恨 阿巴虽然酷似凌波丽，但是却不象她那么麻木；神谷薰对剑心的依恋，从暗到明，发展自然；明神弥彦一直在成长，成为新时代的武术家；相乐左之助可否接受新政府，反正最后还是去周游世界了……无论哪一个角色，让其置身于真实且特殊的历史阶段，充分地表现自己，展示自己最真实的一面，体验人性的善恶，这才是和月伸宏的功力所在。给笔者感触最深的就是第十七卷志志雄的阴谋被粉碎后的一段内容：“但到最后事实与剑心所想的背道而驰。数年后，明治政府实行富国强兵政策，日本正式步入弱肉强食的时代，由迷走迅速变为暴走。”后面是描绘志志雄与方治踏着阴间的累累白骨，妄想统治阴间。这是一个多么绝妙的讽刺啊！一部日本武士漫画，不但对传统的日本武士道提出了反驳，而且控诉了军国主义和霸权主义，这是此作品最宝贵的东西！

编注：此文仅代表作者个人的观点，并不表示本刊完全认同。

关于《浪客剑心》的游戏

《浪客剑心－维新激斗篇》

PS　1996-11-22

由于是一款3D格斗游戏的关系，所以没有什么内涵可讲。只是穿插在其中的大段动画非常精彩，令人拍案叫绝！而格斗部分则不敢恭维了，操作性很差，画面也差强人意。毕竟是PS早期的作品，所以综合评价并不理想。

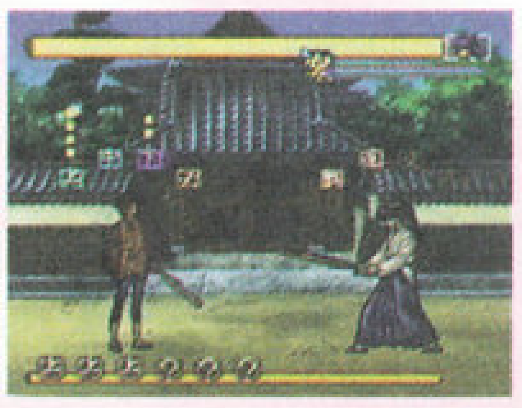
《浪客剑心－十勇士阴谋》

PS 1997-12-18

时隔一年后，由于《浪客剑心》在日本的受欢迎程度不断提高，所以便由SCE亲自操刀开发制作了这款原创RPG作品。玩家可以选择两名不同身世的男女主角圣和辉，而原作漫画中的主要角色此次则成为玩家的同伴，创意新颖。再加上崭新的六连击系统，使这款作品不仅受到了《浪客剑心》FANS的欢迎，而且一些RPG高手也从中找到了属于自己的乐趣。

D·S通告

上上一期由于版面紧张的缘故，没有刊登这个栏目，很多读者来信抗议，还说D·S已经变成鲁西了。现在终于可以明白地告诉大家，D·S早已进化成真·魔神人，全力办好这个栏目。《游戏动漫园》继续征稿中！请广大热爱游戏的动漫迷们继续支持，同时也可以来信点评自己所喜爱的与游戏有关的动漫作品，D·S一定会尽量满足大家的要求！



星之心画廊

枫言枫语

左边这位漂亮的小姐是上海的“远方”寄过来的小编画像，你们能猜出来她是谁吗？答案就是（咳咳……）紫枫……（对已经笑趴在地的众人狠狠地瞪了一眼）。不过紫枫还是蛮喜欢的，谢谢你了。

这次读者来稿中，个人创意作品要明显多过以往，这也是很让紫枫高兴的一件事情；另外，本期也有一些不错的四格作品，这样下去，哼哼哼……（乐得晕倒）

希望各位同仁继续努力！

上期（总第22期）《合金弹头》和本期（总第23期）大赏的作者，请速与本编辑部联系，以便紫枫寄发稿费。

栏目主持：紫枫

《FFIX－嘉妮特》 ♥♥♥♥

你们能够给我一个不给它大赏的理由吗？

NO.1

《情同手足》 ♥♥

呵呵……“英雄难过美人关”，看来古人的话总是对的。

你的另外一幅画稿也很不错，再来稿吧。

北京　申蓉

本期紫枫的小编形象由福建的张鹭伟朋友提供，特此感谢！

《夏日新装》 ♥♥

如果哪一天我在街上看到你，一定会离你远远的。

……不过，想一想，八神为什么老是不肯换他的那身行头呢？这么多年了，也该换了吧……

江西　恐龙

《不知火舞》 ♥♥

……好肥啊……

表情非常可爱，如果是原创作品的话，说不定你会多得到一颗心哦！

上海　耿倩雯

《傲》 ♥♥

一幅临摹的作品，不过确实是非常不错。冷、傲、狂，还带一点酷，让人一看到他就想起了那经典的“三段笑”……

重庆　不可思议

《心忆》 ♥♥♥

真是好啊……如果我也能够像剑心一样该多好……

对了，你知不知道和月伸宏本来是打算让阿黛“飞”掉剑心的哦！

江西　吴双

《圣剑传说之迎战最终BOSS》

你好像特别喜欢《圣剑传说》？作品中人物的比例与表情都拿捏得很好，但整个作品的“创意”还是最突出的地方

♥♥♥　北京　A姆

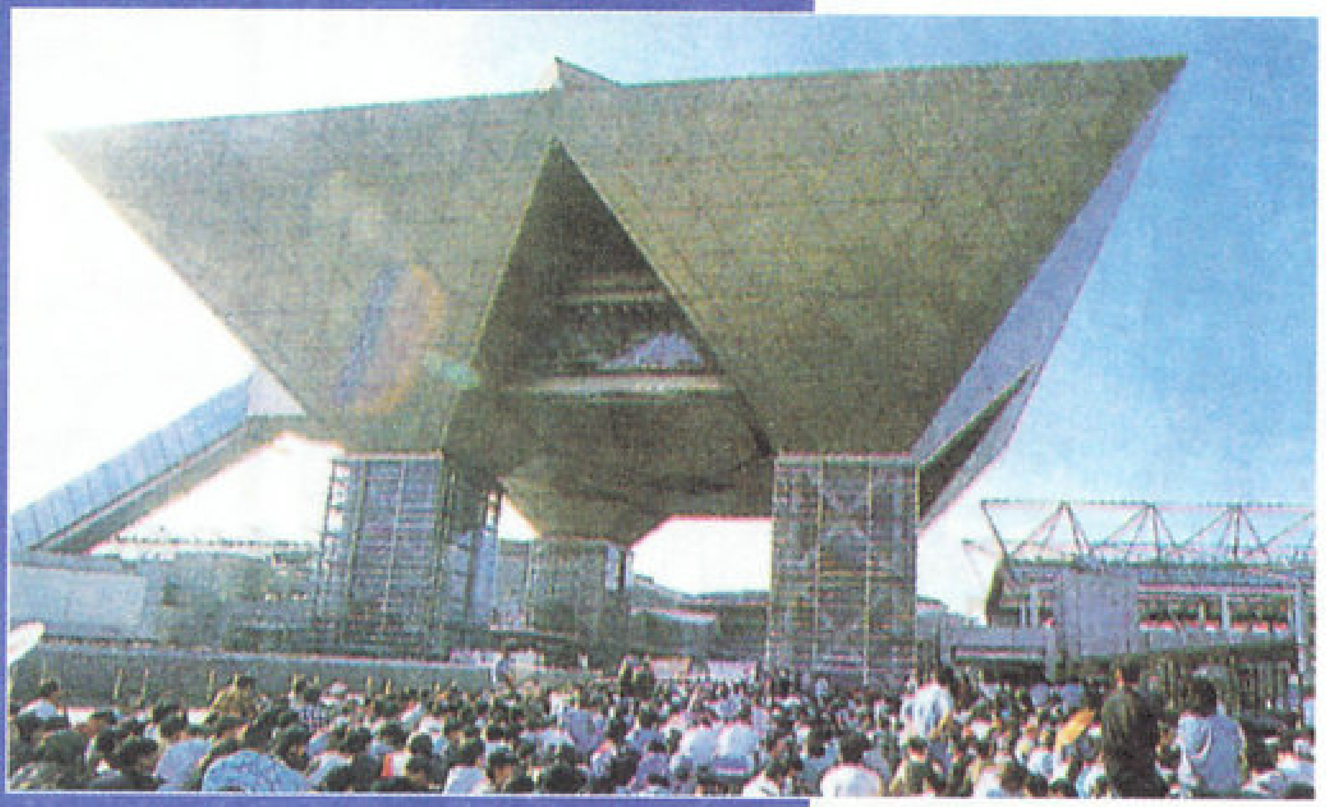
《无题》 ♥♥

同是八神，这一张就少了那些狂妄之气。

在那只一看就知道是草雉的手后面，到底掩盖着八神什么样的心情呢？

上海　万靓

新新人类GEAR



对日本手办感兴趣的朋友应该都会比较留意一年一度在日本举行的盛会——"JAPAN FANTASTIC CONVENTION"（以下简称"JAF.CON"）。"JAF.CON"到今年已经是第9届了，本次展览可谓盛况空前——每日入场人数多达15000人！可惜的是这个展会只有在日本举行，不能一睹其风采。如果你也是一位模型发烧友、你也为错过了这次盛会而可惜的话，就不要再错过本期的《GEAR》了，我们这次一起来看看这个第9届"JAF.CON"里究竟有哪些好东东吧。

全副武装的"百式"，感觉如何？

"斯曼"：《0083星尘回忆》中的大奸角

1：100的COREBOOSTER，想不想也有一个？

由日本有名的模型师高梨令制作的全副武装的高达，相当有型。

制作得相当仔细的MEGA RIDER，不过可惜的是这个高达Z是非卖品。

超大比例的加奇戴亚斯

超级精美的"爱美号"手办

《青春美少女合体ROBOT》中的大型机器人终于手办化了。

《重战机》中的亚路加，可打开的双脚以及附带的男主角都让人回忆起动画中的经典镜头。

《新机器人大战》中的G7也亮相了。

本次"JAF.CON"的吉祥物就是下图中这位漂亮的"美眉"了，她的名字叫"JAFKO"。作为吉祥物，她也参加此次展会，而且还有许多不同的系列同时参展。

好了，下面就请各位跟我一起来看吧！

很过瘾的一个系列，真的很想带一个回家啊！

这款手办的名字就叫"天使JAFKO"

展会上赠送的礼品都印有"JAFKO"的图案

就连《真三一万能侠》中的斯迪鲁巴也隆重登场。

在历代高达系列里面，除了主角机高达以及渣古系列外，人气最旺盛的应该就是量产机动战士“吉姆”了。现在刚刚推出的这一款高达系列“超合金可动战士”正是人气旺盛的“吉姆”。

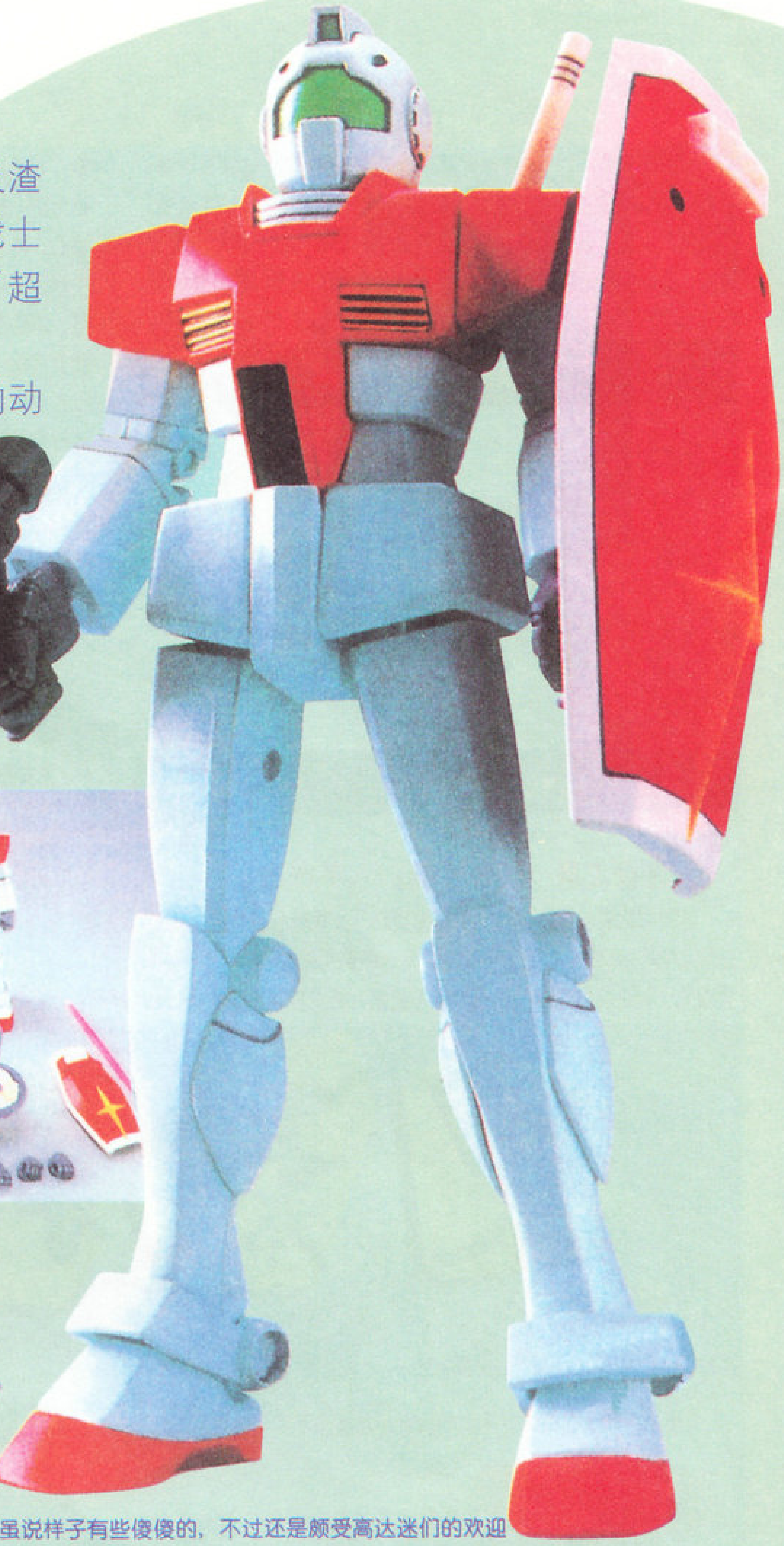
本次的“吉姆”可以做出许多相当高难度的动作来，而且随手办还附送了“吉姆”所使用的各种武器，另外你还可以看到联邦军的战机！各位FANS，心痒痒了没有？

“吉姆”的背部

可做出很大幅度的动作出来

就连这样的动作都难不倒它！

玩具所附带的配件非常丰富



虽说样子有些傻傻的，不过还是颇受高达迷们的欢迎

随玩具附送的联邦军的战斗机

一向拥有众多支持者的WING GUNDAM，最近又有一批新品推出，其与众不同的地方就是随玩具附送的操作者的人物模型。不知道这些人物里面，你认得出多少个呢？

机体：WING GUNDAM
人物：希罗

机体：死神高达
人物：迪奥

机体：重炮手
人物：多洛华

机体：沙多罗
人物：卡多鲁

机体：神龙
人物：五飞

机体：WING GUNDAM ZERO
人物：希罗

机体：死神
人物：迪奥

机体：双龙
人物：五飞

机体：玛利古利斯
人物：希罗

机体：韦依艾特
人物：多洛华

机体：多鲁基斯
人物：撒古斯

机体：多鲁基斯 II
人物：拖力斯

机体：恶魔高达
人物：撒古斯

玩游戏有奖？对，只要你能速速送来独有的秘技，注意要快喔，不然让别的玩友抢了先，那么同样的秘技就只有先来先得"奖玩金"了，当然，为了以示公正，来稿的先后会以邮戳为准。之所以提到这个，是因为最近有几起玩友投了相同的秘技的缘故，总不能投了稿的都奖给"奖玩金"吧……

最终幻想 9　PS

此秘技绝对够"火"！

并没有END的THE END:

在爆机后出现THE END画面时，输入R2、L1、R2、R2、上、X、右、〇、下、△、L2、R1、R2、L1、□、□，只要依次输入，且正确，便会听到音效，然后再按"START"，便可玩迷你游戏了！

宁夏银川 张祥

牧场物语 2　GB

终极工具（神奇手套）入手方法

与图书馆的女孩达到一定的好感度后，女孩就会让你玩拼图的迷你GAME，只要完成后就可以在工具店中购买迷你GAME了。先不要理它。到花店门口右手边第一棵花处按A键就能到宝物地图（たからちず），只要在通信交换中与朋友交换宝物地图后就会得到真正的地图（ほんものちず）。之后就可以到后山最上边果实左边的两棵草处，将最左边第一棵拔掉，然后面向左按A，就马上会得到本作中的终级道具——神奇手套（ミラクルグローブ）！该工具用处就是，如果戴上它，再将后山的果实或农作物举起来丢出去，该物品就会自动进入出货箱，超级方便！一定要得到！（本人已到手，现已在农场大量耕作！而为了得到此物还特意去多买了一盒卡带自己进行交换呢！）

广东从化市 李燮单

格斗之王 2000　MVS

特殊开场白：八神庵VS矢吹真吾、草雉京
K'VS、马西玛、KULA（中Boss）
KULA VS　马西玛、薇璞
雅典娜 VS 椎拳崇
陈国汉 VS 蔡宝健
四条雏子 VS 女性格斗家队
瓦妮沙 VS 女性角色
特瑞 VS 玛丽、东丈
安迪 VS 舞
另外，怒队 和 龙虎队出场时都会和队友打召唤。

特殊胜利：矢吹真吾　胜　草　京
雅典娜　胜　椎拳崇（也可反之）
KULA　胜　K'、马西玛、薇璞
凡尼沙 胜 赛斯（也可反之）
K'胜　KULA

江西南昌　　严俊

恶魔战士 DC 版　DC

选择自己喜欢的胜利姿势

火热秘技

击倒对手后，立即按住不同的按键不放就是不同的胜利POSE。

角色的隐藏颜色

选择角色时，同时按三个拳键或三个脚键就分别是特别的"LIGHT COLOR"和"DARK COLOR"

特别的选项

大家只要是按住L键再进入OPTION中，就会有EX OPTION，这里有其它的设定。

使用"胧之比刹蒙"

在选人画面中，按住"START"键来选定该角色就是。

使用MARIONETTE

在街机模式的选人画面中，在"？"上按7次"START"再选定，出来的就是MARIONETTE——模仿别人的角色。

使用SHADOW

在街机模式中的选人画面中，在"？"上按5次"START"键再选定角色就是SHADOW。

F355 Challenge　DC

隐藏赛道

在进入OPTION画面后同时按X和Y键，之后在"PASSWORD"选择画面中输入以下各组密码，就可以选用更多的赛道了。

1. Cinque Valvole（赛道：FLORANO）
2. LiebeFrauMilch（赛道：SEPANG）
3. Stars&Stripes（赛道：NURBURGRING）
4. KualaLumpur（赛道：LAGUNA-SEGA
5. DaysofThunder（赛道：ATLANTA）

格斗之王 2000　MVS

隐藏角色KULA的出招表

特殊技
→＋轻拳
↘＋轻脚
必杀技
↓↘→＋拳
→↓↘＋拳
↓↙←＋拳
(MAX) 超必杀技↓↘→↓↘→＋拳
→↘↓↙←x2+拳

真·三国无双　PS2

隐藏人物出现的方法

游戏最初蜀吴魏三国每个国家都只能选择三个人物，即共9人。只要用各国其中一人通关便可以得到该国的另外3人，这样可使用的人物可达到18人。再用各国新增加的3个人物都通关一次就用出现各国的隐藏人物，分别是：司马懿，诸葛亮，袁绍。又有3个人物，现在总共是21人，如果再用这三个"猛人"都完成一次游戏的话，就会有，董卓的出现（失望吧）。最终隐藏人物是最猛的最强的号称万人莫敌的手持……（打住！打住！）吕奉先——吕布。要他出现就比较难了，方法为在"虎牢关"中达成"千人斩"！！难度相当大。就这样，《真·三国无双》的可使用人物达到了23人！

太空频道 5（日版）　DC

《太空频道5》果然名不虚传，SOUL也只是听到自己的偶像MICHAEL JACKSON会为该游戏配音的风声才去接触这游戏的，唉，真是不玩不知道"巫辣辣"的好啊，下面献上令主角无敌的秘技：主角移动时或在强迫人们跳舞的外星人出题时，先按住L、R键，再依次输入"上，左，A，左，A，下，右，B，右，B"，成功的话，ULALA会大叫一声"YEAH！"。这样，你不用按键，ULALA也会跳出正确的舞了。

SD 高达 GF　PS

特别的黑历史CODE

SD高达GF的黑历史密码特别多，这里有一个特别的密码，这个密码可以让你得以开发《GF》的原创机"凤凰高达"，"凤凰高达"的原出现方法是要集齐所有的专用机。有了这部"凤凰高达"，你就可以开发出大量的特殊机体，如"武者TURN A"，另也会有隐藏的可租用角色出现。CODE：10-2136744

世界足球实况胜利 11 人 2000~U-23 奖牌的挑战~　PS

隐藏球队

只要用日本队取得OLYMPIC MODE的冠军，就可以得到Classsic欧洲明星队及Classsic世界明星队。（不论难度和时间）

隐藏球场

只要完成KONAMI CUP，就可以在MATCH MODE中选用新的球场。

蜘蛛人（SPIDER-MAN）　PS

作弊密码公布

在主菜单上选择"SPECIAL"模式，再进入"CHEATS"就可以输入以下的密码：

可使用J.James Jewett	RULUR
体力全满	DCSTUR
大头模式	DULUX
Debug模式	LLADNEK
可使用任何物品	EEL NATS
选择级数	XCLSIOR
无敌	RUSTCRST
无限武器	STRUDL
所有漫画	ALLSIXCC
所有动画	WATCH EM
在VIEWER中拥有所有角色	CVIEW EM
观看故事版画	CGOSSETT
进入"What if contest?"模式	GBHSRSPM
使用Ben Reilly服装	BNREILLY
使用Symbiote服装	BLKSPIDR
使用Spider2099服装	TWNTYNDN
使用Captain Universe服装	S COSMIC
使用Spider Unlimited服装	PARALLEL

使用 Scarlet Spider 服装 LETTER S
使用 Amazing Bagman 服装 AMZBGMAN
使用 Peter Parker 服装 MJS STUD
使用 Quick Change Spider 服装 ALMSTPKR

VIRTUA TENNIS DC

又是隐藏人物

游戏中还有一个隐藏角色 KING，要想使用他就要在"WORLD CIRCUIT"中取得最高分，也就是一定要完成22个TRIAL及24TRAINING LEVELS，当你取得最高分时，才够格让KING出来与你一战，击败他便能够使用了。

用 MASTER 开下手发球

只要在发球时按 A+X+下，就可以打出近角度的下手发球，如果是按 A+X+上，就可以打出远角度的下手发球。

机动战士高达基连之野望 自护之系谱 攻略指令书 PS

直接可以玩隐藏小游戏的方法

要想获得隐藏的小游戏"ガンダン パズル"，正常的方法是在"ガンダン クイズ"中达到100%的成功率，是不是觉得太难？那就用秘技把它调出来吧——在标题画面中按住L1和R2不放，再按"START"键就会出现这个选项。

加油日本！OLYMPIC 2000 DC

让隐藏游戏出现

KONAMI 在 DC 上制作的奥运游戏，游戏一开始只有八个比赛项目，但只要你能完成最初的8项，并得到铜牌以上的成绩，游戏就会增加跳高及三级跳两个项目；再接着完成一次这十个游戏，并且得到银牌以上的成绩，就可以玩跳马这个项目了；最后，完成一次已经有十一项比赛的游戏，还要获得金牌以上的成绩，最后一项隐藏比赛——射击，才会出现。

TETRIS 魔卡少女樱 PS

隐藏角色的出现条件

角色	条件
樱 2	完成故事模式的 STAGE9 选アーシ一边
樱 3	完成故事模式 STAGE17 选ウォーティ边
スピネル	在故事模式中观看スピネル的正体的演示画面
ルビー	在故事模式中观看的ルビー正体的演示画面
エリオル	完成故事模式的最终 STAGE
桃矢	对战模式中用"小狼"战胜 CPU 的樱 1
雪兔	对战模式中有"桃矢"战胜 CPU 的ルビー

装甲核心 2 PS2

变成改造人！

在任务中被敌人击败，如果这时你有50000C以上的资金，游戏就会强制将你变成改造人，当然资金也会扣去50000C，另外变成改造人后，游戏将会重新来过。变成改造人后的能力如下：

次数	能力
1	加入雷达功能，但范围较窄。
2	可以使用剑光（用剑时，在向前冲的一刹按 X 键）。
3	NIL
4	在移动及飞行中也可以使用CANNON（炮弹）类武器，而无需一定要在站立时才可使用。
5	NIL

DREAM AUDITION PS2

JALECO 在PS2上出的卡拉OK型（哼歌也行？）的音乐游戏，很有创新感。

选择超难度模式

首先在"LEVEL SELECT"画面中选到"HARD MODE"上，再按下R1键就可以了。

改变服装

在"STORY AND KARAOKE MODE"中，当选择画面出现后，按L1、L2、R1及R2中的任何一键都可以改变。

格兰蒂亚 2

大量特技值
21679DFD
001869F

金钱最大值
E1F7E62C
0098967F

铃木爆发 PS

主爆发时间不减
D001B8D1 2442
8001B8DC 0000

次爆发时间不减
D001B901 2442
8001B90C 0000

BEATMANIA FEATURING DREAMS COME TRUE PS

全部歌曲：
80094044 000F
80094046 C000

1P 能量不减
8009F9DC 15F0

2P 能量不减
8009F9DE 15F0

SD 高达 GF

EN 无限
D0030F64 3823
80030F66 00E0
D0030F66 00E2
80030F66 00E0

所有机体拥有
800A381B 0000
800A381C FFFF

全道具
8003C669 063F
8003F627 063F

全机开发、改造可能
D0132A2E 1443
80132A2E 1400
D0132B12 1043
80132B12 1000
D0132B22 1040
80132B22 1400
D01355CE 1443
801355CE 1400

PROFILE 模式下资料全开
D003E59A 1440
8003E59A 1000
D003E65E 1440
8003E65E 1000
D003E6BA 1440
8003E6BA 1400
D003E6D6 1040
8003E6D6 1000
D003E766 1440
8003E766 1000

无限移动（按 SELECT+L2 激活，SELECT+R2 关闭）
E00AB280 01010002
80137676 1000
8012C0E6 2000
E00AB280 01020002
80137676 1040
8012C0E6 A444

打倒一机能力升级
D003BF94 0002（格斗）
8003BF94 0001
D003BFA4 0002（射击）
8003BFA4 0001
D003BFB0 0002（回避值）
8003BFB0 0001

DQ7

无限金钱
800901CD FFFF
800961FD 0096

经验值最高值

第一人
80010C6C 967F
80010C6E 0098

第二人
80010D78 967F
80010D7A 0098

第三人
80010E84 967F
80010E86 0098

战斗后钱，级数，能力值最高
D004CDB8 0005
8004CDBA 100

不遇敌
D011E920 1823
8011E922 0060

HP、MP 最大（主人公）
80010C78 F3E7
80010C7A 3E7F
30010C7C 00E7

能力值最大（主人公）
30010C7D 00FF
80010C7E FFFF
80010C80 FFFF
80010C82 FFFF

战斗一次后等级 99
D004ADA4 1024
8004ADA4 1025

MP 不减
D0137ECA 1460
80137ECA 1000

全道具 99 个
B19E0004 00000001
8001040A 0001
B19E0004 00000000
8001040C 0063

职业熟练值，战斗一次加 100
D010DA0C 0001
8010D10C 0064

栏目主持：邪魔天使

至爱排行榜

这一期我们的3个主力榜名字已经改成了“至爱流行榜”、“热切期待榜”和“人气角色榜”，是不是比以前的名字要有意思一些呢？

《最终幻想IX》和《勇者斗恶龙VII》都已经发售了，想必大家都玩过了吧！“大作就是大作啊！”我邪魔天使虽然没有做这两个游戏的攻略，不过看了一下排行榜的情况就不禁就发出了前面这句感叹！嗯，请允许我再感叹一遍：“啊！大作呀！”

本期又恢复了榜评，希望大家能喜欢。因为一个人的才思是有限的，榜评写的时间长了会有一种写不出新意的感觉，而老是让其他的小编哥哥们写榜评的话会惹急了他们的。其实很多读者都想对排行榜的情况发表一下自己的看法，所以解决榜评问题的最好方法莫过于由读者来发表意见。因为时间的关系，只能在可以收发EMAIL的读者中抽几人来做《排行榜》的嘉宾，发表一下高见，请大家踊跃报名呀！

至爱流行榜

本月名次	上月名次	上榜次数	榜首次数	本月得票(得票率)	游戏名称	中文译名	游戏平台	游戏类型	制作公司	发售日期
1	新	1	1	183(35.5%)	《FINAL FANTASY Ⅸ》	《最终幻想Ⅸ》	PS	RPG	SQUARE	2000-07-07
2	1	12	4	176(34.1%)	《FINAL FANTASY Ⅷ》	《最终幻想Ⅷ》	PS	RPG	SQUARE	1999-02-11
3	4	10	5	109(21.1%)	《BIOHAZARD3 LAST ESCAPE》	《生化危机3 最后脱逃》	PS	AVG	CAPCOM	1999-09-22
4	3	11	0	103(20.0%)	《WORLD SOCCER 实况 WINNING ELEVEN 4》	《世界足球实况胜利11人4》	PS	SPT	KONAMI	1999-09-02
5	2	2	0	97(18.8%)	《スーパーロボット大战α》	《超级机器人大战α》	PS	SLG	BANPRESTO	2000-05-25
6	5	8	0	52(10.1%)	《Parasite Eve Ⅱ》	《寄生前夜Ⅱ》	PS	AVG	SQUARE	1999-12-16
7	6	7	0	43(8.3%)	《シェンムー 一章 横须贺》	《莎木 一章 横须贺》	DC	FREE	SEGA	1999-12-29
8	9	5	0	38(7.4%)	《BIOHAZARD-CODE:Veronica-》	《生化危机-代号：维罗尼卡-》	DC	AVG	CAPCOM	2000-02-03
9	再	4	0	36(7.0%)	《THE LEGEND OF DRAGOON》	《龙骑士传说》	PS	RPG	SCE	1999-12-02
10	再	6	0	33(6.4%)	《ポケットモンスター金（银）》	《口袋妖怪 金（银）》	GB	RPG	NINTENDO	1999-11-25

注：选票以9月1日前收到的8月号调查表为准。

邪魔天使榜评

在本期的“至爱流行榜”上《最终幻想Ⅸ》以一发冲天的气势勇夺桂冠，一脚把它的大哥踢到了亚军的位置。狠哪！狠！看看它35.5%的得票率就知道，凡是爱玩RPG的大概都给它投了一票！何以如此？我看还是“明星效应”的结果。SQUARE的《最终幻想》系列款款经典，所以光是喊出“SQUARE”和“最终幻想”这两个词就能震倒一批人，狂轰滥炸的广告还能震倒一批，精美的CG再震倒一批，爱情故事再震倒一批，一流的系统再震倒一批，悦耳的主题曲再震倒一批，《游戏机实用技术》的攻略再……厉害，嘿嘿，实在是厉害！

长江后浪推前浪，一代新人换旧人。《最终幻想Ⅷ》的退居二线也是不得已而为之啊！仅仅是1.4个百分点的差距，这个“至爱流行榜”的带头大哥就不得不把头把交椅交给自己的小弟去坐了。不过对于制作公司SQUARE来说，它的两个作品霸占了第一、第二的高位，自豪之情该油然而生了吧！

《生化危机》系列也是至爱榜上的常胜将军，虽然有《最终幻想Ⅸ》的冲榜，可是《生化危机3》和《维罗尼卡》却都上升了一位。实在是厉害！

这一期《龙骑士传说》和《口袋妖怪 金(银)》再次上榜。其实这二位一直都是在榜尾溜达，时而上榜时而下榜，论实力真是不能和前几名的大作相比啊！

“油细鸡”食用感受

已和莉诺亚深陷于热恋中的斯考尔焦急地等着“她”的电话。铃声终于响了，斯考尔迫不及待地拿起电话：“喂，小莉啊……”

广西 阳成

《牧场物语》：做农民比当学生好。

浙江 朱之浩

卡通《猫与老鼠》可以改为《斯泰拿与吉坦》。(SOUL：只可惜还差了一条尾巴:->)

？？ 谭向东

吉坦：长着尾巴，又好色的男主角——孙悟空和武天老师的结合体。

上海 徐彦峰

《力量之石2》：一碟在手，四人同乐，大家雀跃。可为什么还会三缺一？唉，不是人三缺一，而是手柄三缺一！（哭）

广西 王文

AYA，MAYA——啊呀，妈呀！？

西安 孟锦

八神庵：冷！酷！ 七枷社：健！壮！ 草雉：英！俊！ (SOUL：SOUL——XXX！XXX！咦？怎么适合描述我的词都被你用去了:-<)

辽宁抚顺 李然

原崎望：我把她的照片放在皮夹里，付钱时常有人说：“你女朋友真漂亮。”

浙江海宁 王佳

（实用感受皆来自调查表中读者们的高见。编辑：SOUL）

人 气 角 色 榜

注：选票以9月1日前收到的8月号调查表为准。

本月名次	上月名次	上榜次数	榜首次数	本月得票(得票率)	人物名称	中文译名	所属游戏	制作公司	人物设计
1	3	12	10	171(33.1%)	八神庵	八神庵	《格斗之王》系列	SNK	森气楼
2	2	13	0	149(28.9%)	Squall · Leonhart	斯考尔 · 莱昂哈特	《最终幻想 Ⅷ》	SQUARE	野村哲也
3	1	8	3	103(20.0%)	Aya · Brea	阿亚 · 布瑞亚	《寄生前夜》	SQUARE	野村哲也
4	4	10	0	96(18.6%)	Rinoa · Heartilly	莉诺亚 · 哈迪丽	《最终幻想 Ⅷ》	SQUARE	野村哲也
5	5	10	0	71(13.8%)	Jill · Valentian	吉尔 · 瓦伦蒂安	《生化危机1》及《生化危机3》	CAPCOM	不详
5	9	13	0	71(13.8%)	草雉京	草雉京	《格斗之王》系列	SNK	森气楼
7	6	13	0	61(11.8%)	不知火舞	不知火舞	《格斗之王》系列	SNK	森气楼
8	新	1	0	38(7.4%)	ジタン	吉坦	《最终幻想 Ⅸ》	SQUARE	天野喜孝
8	再	11	0	38(7.4%)	藤崎诗织	藤崎诗织	《心跳回忆》	KONAMI	不详
10	10	5	0	37(7.2%)	Claire · Redfield	克莱尔	《生化危机2》及《生化危机-代号：维罗尼卡-》	CAPCOM	不详

热 切 期 待 榜

注：选票以9月1日前收到的8月号调查表为准。

本月名次	上月名次	上榜次数	榜首次数	本月得票(得票率)	游戏名称	中文译名	游戏平台	游戏类型	制作公司	发售日期
1	2	13	6	195(37.8%)	《DRAGON QUEST Ⅶ》	《勇者斗恶龙 Ⅶ》	PS	RPG	ENIX	2000-8-26
2	3	3	0	162(31.4%)	《DINO CRISIS 2》	《恐龙危机2》	PS	AVG	CAPCOM	2000-09-13
3	5	6	0	95(29.1%)	《BIOHAZARD 4》(暂名)	《生化危机4》	PS2	AVG	CAPCOM	未定
4	新	1	0	81(15.7%)	《WORLD SOCCER 实况 WINNING ELEVEN 2000 -U-23メダルへの挑战-》	《世界足球 实况 胜利11人2000 -U-23奖牌的挑战-》	PS	SPT	KONAMI	2000-08-24
5	6	7	0	79(15.3%)	《THE KING OF FIGHTERS 2000》	《格斗之王2000》	ARC	FTG	SNK	2000-07-28
6	4	6	0	72(14.0%)	《シェンムー 二章 香港》(暂名)	《莎木 二章 香港》(暂名)	DC	FREE	SEGA	未定
7	再	3	0	63(12.2%)	《METAL SLUG X》	《合金弹头X》	PS	ACT	SNK	2000年秋
8	新	1	0	59(11.4%)	《FINAL FANTASY X》	《最终幻想X》	PS2	RPG	SQUARE	2000年春
9	8	2	0	48(9.3%)	《METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY》	《合金装备索利德2 自由之子》	PS2	AVG	KONAMI	2001年
10	新	1	0	44(8.5%)	《SD GUNDAM GGENERATION-F》	《SD高达G世纪-F》	PS	SLG	BANDAI	2000-08-03

日本游戏月间销量榜 (7月31日～8月27日)

排名	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日期	月间销量	累计销量
1	《勇者斗恶龙 Ⅶ》	PS	RPG	ENIX	2000-8-26	1,862,065	18,620,065
2	《SD高达G世纪-F》	PS	SLG	BANDAI	2000-08-03	302,797	302,797
3	《真 · 三国无双》	PS2	ACT	KOEI	2000-08-03	213,625	213,625
4	《玛丽奥网球64》	N64	SPT	NINTENDO	2000-07-21	193,305	510,146
5	《装甲核心2》	PS2	ACT	FROMSOFTWARE	2000-08-03	175,935	175,935
6	《滚滚卡比》	GB	ACT	NINTENDO	2000-08-23	173,068	173,068
7	《格兰蒂亚 Ⅱ》	DC	RPG	GAME ARTS	2000-08-03	168,676	168,675
8	《玛丽奥故事》	N64	ARPG	NINTENDO	2000-08-11	148,204	210,800
9	《实况世界足球2000》	PS2	SPT	KONAMI	2000-08-03	128,002	128,002
10	《游戏王 DUAL MONSTER Ⅲ 三圣战神降临》	GB	TAB	KONAMI	2000-07-31	120,057	597,398

栏目主持：紫枫

玩友自由谈

《心跳回忆》的音乐世界

文：何文山

《心跳回忆》的推出距今已有六年多了，在国内外也都拥有了一大批固定的FANS（在YAHOO上以"Tokimeki Memorial"为关键字搜索一下，你就知道了）。支撑着这个系列，使其长盛不衰的一个重要原因，就是KONAMI将游戏中的十几个女性主角偶像化，不断推出由她们"演唱"的单曲、专辑、合辑的音乐CD。其频率之高，造势之猛，绝不亚于对一般真人歌手的包装，从而借此造就了一批以藤崎诗织为首的所谓"Virtual Idol"——虚拟偶像。抛开这些CD为KONAMI带来的巨大商业利益不谈，平心而论，这些制作精美的歌曲的确不仅充实了"心跳回忆"这个世界的内涵，使得其中人物的形象更加丰满，而且扩展了"心跳现象"所代表的文化外延，让一般玩家从中获得了最大的精神愉悦。说简单点，这些不朽的音乐就是让我们更爱"她们"的原因！

对于真正热爱《心跳回忆》的FANS而言，对于真正热爱游戏的玩家而言，我们玩游戏，并非仅仅只是想从中获得那一时的快感，我们更多的是想从这款游戏中品味一些以前从未尝试过的人生经验、从这款游戏中学习一些在书本上学不到的生命感悟，在进行游戏的过程中，在对游戏同时也是对人生的不断探究中，我们成长了。而维系这一激情的纽带就是不断呈现在我们眼前的，那个越来越清晰的游戏世界。《心跳回忆》的音乐，就是构成《心跳回忆》这个完整系列不可或缺的重要组成部分之一。只有用心体会过她的美妙音乐，才能更好地理解她的内心，才能完全地融入她那绚烂缤纷的世界。同时，经由这样一层升华，无论是玩游戏者还是游戏本身，都摆脱了追求简单感官刺激的基本目的，这样的游戏和这样的游戏人才无愧于"第九大艺术"的美名。你说对吗？

在介绍《心跳回忆》的音乐世界之前，先来个小"心跳知识问答"：

1、《心跳回忆》系列（不包括《心跳回忆2》）在几种不同机种上推出过不同类型的游戏一共多少款？

2、KONAMI推出与《心跳回忆》相关的CD共几套多少张？

怎么样，头大了吧？答案是：7个机种上23个游戏；CD一共92种105张！！！而且在可以预见的未来，《心跳回忆2》还将续写这一"辉煌"。全收集？在全世界范围内也很难找到这种人吧。（KONAMI的社长？也许吧……）

Original Sound Track

是指紧跟在各个游戏之后而推出的CD，其中的乐曲和歌曲均取自游戏中，完全忠实于原作，没有REMIX，也多半没有新歌。价值平平，是狂热FANS的挚爱。PS和SS版《心跳回忆》及各剧场系列推出时都有OST的发售，包括《放课后》及《对战方块》。同样值得一提的还有1999年KONAMI推出《心跳回忆》OVA版后也发售了其OST，名为《OVA Tokimeki Memorial SoundTrack》。其中值得推荐的是收录了藤崎诗织的《Maybe Love》，在这首歌中，金月真美以其惯有的柔美声线极佳地演绎出一名少女面对突如其来的感情冲击，所表现出的那种犹豫，彷徨，不确定的心态。通过其歌名就可以体会一二，若能结合OVA的剧情来欣赏，那么当这段音乐响起时，你一定会拍案叫绝的。另外是馆林见晴的《雨》，本来菊池志穗的实力就不在金月真美之下，一首《雨》直听得人恍若就置身于那个飘雨的午后，正漫步在静静的校园里，一下子就把人拉回到自己的高中时代，心中那份伤感岂只一个"愁"字了得。有这两大"巨头"坐镇，这张CD就绝对超值，再加上还有四个版本的《二人の时》（《心跳回忆》片尾曲），绝对值得推荐。另外若是能买到OVA就更好了，特别是VOL.2后面的"特典"，肯定能让你对日本的声优多增加一分敬意。

Pure Music

纯音乐系列，是没有声优演唱的器乐版本（其实也不尽然），多命名Sound Collection或Midi Collection。比如《Tokimeki Memorial Sound Collection》，其中包括游戏里每一位女主角的DEMO，就是指在游戏中每个人出场时的背景音乐（BGM），总体上讲，收藏价值不大，但若是对游戏本身极熟悉的人，听这张CD时，还是能发出会心的微笑的。作为对游戏过程的重温，还是很贴切的。另外这张CD还附有一首长泽由利加的《My Dear…》，是CD中唯一的人声。

第二种CD是《藤崎诗织 Piano Collection》，正如其名，其中全是藤崎诗织的个人大碟中一些歌曲的钢琴独奏版本，很适合于一个人在某个空闲的下午端茶独品。本来钢琴的表现力就很丰富，用它来传达女孩子心中那种的微妙感情经历，细微的心理变化，真是再恰当不过了。向藤崎诗织的狂热FANS推荐！注意！听这张CD时，切忌心情浮躁，这是一张须静静体会，反复品味的CD。（建议配热的红茶）

个人专辑

这是品种最为丰富的一类，而其中藤崎诗织的专辑可以说是最多的，包括《My Sweet Valentine》，《风の扉》和《Forever With You》。（不愧是主角中的主角，连音乐制作人都比较青睐）现在就一一为大家奉上：

《My Sweet Valentine》是藤崎诗织推出最早的个人专辑：97年2月14日，对！正好是那一年的情人节（the Valentine's Day）其中的6首歌曲，个个堪称经典，旋律动听，好学好唱（不要奇怪，因为这张CD后面还有两首KARAOKE喔），脍炙人口。如果大家还不尽兴，还可以去找一下其中两首歌的MTV——《教えてMr.Sky》和《风と一绪に行こう》，保证让你大呼过瘾。其中藤崎诗织的"演出"和真实背景结合得天衣无缝，而藤崎诗织清纯可爱的形象更是另人过目难忘。这两首MTV收录在SS和PS的ETC游戏《Tokimeki Memorial selection藤崎诗织》中（97年3月27日发售）这可是古董级的游戏了，当年有幸收集了一片的人恐怕不多，现在能买到的地方估计也不多了，而且这款游戏中还有藤崎诗织的约会测试，服饰欣赏及一个极耐玩的石头、剪子、布游戏。是藤崎诗织FANS不可错过的精品。再扯句有关MTV的题外话：PS和SS版《心跳回忆》的OPENING大家可能都再熟悉不过了，但有谁见过PC-E版的《心跳回忆》的OPENING吗？那种画面表现现在也只能用"古朴"来形容了（笑）。在PC-E时代，藤崎诗织的单曲《夏に、まだ少し…》（十分好听）也拍摄过MTV，这就更难得了，不知有幸收集到的国内能有几人。

第二张专辑《风の扉》收录了10首歌曲，虽然数量上增加了，但其经典程度就不及上一张专辑了。不过其中还是有几首歌值得反复品味的，如偏重活泼轻快的《风がかわるたび》，《Time Limit》和比较忧郁抒缓的《夕焼けのフォトグラフ》等，都是不可多得的好歌。其实听歌实在是个见仁见智的事，而且这张专辑中不少歌属于那种越听越顺耳，经得起时间考验型的，同样值得收藏。另外，这张CD还有个特别之处：在10首歌曲完结之后，不要按"停止"键，静静地等一会儿，藤崎诗织就会开始数绵羊伴你入眠！她一共坚持数了100只喔。可惜的是，听到藤崎诗织温柔的声音后，那一晚上还有谁会睡得着呢？

至于《Forever With You》就有骗钱之嫌了，因为其中大部分歌曲都是在前两张专辑中出现过的，只有4首新歌，但我想真正的FANS是不会在意这个的，哪怕只是为了一首新歌，都会买下这张CD。（何况藤崎诗织还出过11张所谓"细碟"，一首歌就是一张，真是……）其中值得一提是一首名为《Go!Go!パラメータ》的歌，因为这是每个出过各人专辑的女主角都要唱的一首歌，因此是比较她们之间不同风格的绝好机会（后面还会谈到），这是一首轻快活泼的歌，很好听的。

很难得的，游戏中出场不多的馆林见晴也有两张专辑《My Sweet Day》和《Dream of You…》，是不是通过名字都能感觉到她和藤崎诗织之间那种说不清道不明的联系与瓜葛？（这种关系在《心跳回忆OVA》和《旅立ちの诗》中作了个了解，有兴趣的朋友可以去看一看，有助于理解为什么菊池志穗采用这样的声线）由于馆林见晴在游戏中出场机会实在

太少（比如笔者就是在追藤崎时，有一次误打误撞结果被馆林告白），所以她的专辑显得弥足珍贵，首首都好听，其中《フィフネルの宇宙服》更是被收录在"Best 15"中（其后会谈到）。不知道为什么，总觉得馆林见晴（菊池志穗）的声音中透着淡淡的感伤，可能是因为她在游戏中的故事太难以令人释怀了吧，菊池志穗能把她那种内敛的性格用歌声传达给我们，实在太厉害了。

再就是虹野沙希的专辑《Over The Rainbow》，专辑就象它的名字一样，五彩斑斓，尽显虹野沙希的活泼本色，每首歌都是节奏明快，冲劲十足。让人不自觉地用微笑听完整张专辑，并且不断点头："没错！这就是虹野。"玩过《虹色の青春》的人一定对此还记忆犹新。想当年，我就是受到她的感染，上大学后"毅然"报了足球部。这也许就是所谓"个人魅力"吧。无论在哪里，无论什么时候听到虹野沙希的歌声，都会让人觉得人生没有克服不了的困难啊！

片桐彩子作为二号主角（馆林见晴是"影子主角"）也有两张专辑，而且川口雅代本人也出过不少CD，十分活跃。专辑《Message》中有片桐彩子在《彩之爱歌》中的名曲——《TOMORROW》有三个版本，除了开始的旋律是一样的外，后面分别接上不同的段落，竟也都相得益彰，作曲的人可真是辛苦了。最好听的莫过于《Tears Angel》了，片桐彩子俏皮而不失沉稳的形象真是历历在目。若是有人能真的用吉它将其演绎一番，那将钩起我们多少对美好往事追忆啊。

另外，朝日奈夕子、早乙女好雄和古式由加利也都出过专辑，但限于本人的收藏，这里就不作介绍了。奇怪的是网上关于古式由加利的FANS CLUB是出奇的多，难道大家喜欢这种大家闺秀型的吗？

在这里我想把藤崎诗织、馆林见晴、片桐彩子和虹野沙希拿来比较一下，因为这是在《心跳回忆》的剧场系列三部曲中作为主角出现的四个人，其地位不容忽视。藤崎诗织（金月真美）的声音可以说是浑然天成，自然而毫不做作，无愧于"完美"的评价，温柔而不失坚定的声线令人百听不厌；相较之下，馆林见晴（菊池志穗）就显得更为柔性，歌声中透着一种挥之不去的忧伤（了解她的故事的人都知道为什么。哎，真是位好姑娘）；虹野沙希（菅原祥子）则是个性张扬，活泼向上（只可惜从歌声中听不出她做弁当的温柔），同样一首《Go!Go!バラメータ》，虹野沙希唱到高潮之出是不顾一切地尽力发挥，藤崎诗织则是山回路转，闲步轻吟；至于片桐彩子（川口雅代）则明显地对自己的感情有所压抑，歌声中也是处处显得有所控制，尽量不让自己的感情在瞬间爆发，我想玩过《彩のラブソング》的人对此会有深刻体会吧（推荐《Tears Angel》）。（不知还有谁听过川口雅代的专辑，声音和《心跳》中的片桐彩子完全不一样，可见她的深厚功底！）《心跳》系列中，只一首《Go!Go!バラメータ》，各人特色就表露无疑了，建议大家找到不同版本的这首歌，细细品味，定有所得。

Vocal Collection

这种合辑性质的CD是性价比较高的一种选择，而且也是那些无法出专辑的女主角唯一的出场机会。从中你会发现其实除了以上四人外，其他人同样是唱歌好手，比如镜魅罗（五十岚 丽），柔情似水，英文也极佳（起码比爱讲英文的片桐彩子强）；朝日奈夕子（铁炮叶子），表达的是那种可以融化一切的热情；早乙女好雄（上田佑司），失恋的落寞演绎得惟妙惟肖；美树原爱（栗原みきこ）的楚楚可怜，欲说还休（我是不是有点滥情，变态？），都可以从她（他）们的歌声中得到体会。该系列有《Best Vocal Collection》1~6。

比较有特色的是一张名为《Christmas Party》的CD其中大部分是翻唱一些经典的、大家耳熟能详的圣诞歌曲，经过REMIX后，别有一番风味，充满了聚会中那种特有的热烈气氛。如果你在圣诞节的朋友聚会上用这张CD作BGM是再妙不过了。其中藤崎诗织的原创歌曲《Sweet Christmas》同样不可小视，让人对白色的圣诞节憧憬不已。

再有就是一张叫《Tokimeki Memorial Vocal Best Collection Encore Special》的CD，听名字就知道是BEST，包括据称是歌迷从个人专辑中投票选出的14首歌加一首合唱歌曲。这些歌由于选自个人专辑和以前的Vocal Collection，所以重复很多，但所有好歌都在一张CD上，也是蛮不错的选择。歌曲的水平自不用多说，毕竟是BEST，风格各异的声音交相辉映，性格不同的形象也历历在目了。真是《心跳》无弱旅啊。

除了以上介绍的CD外，还有些话剧系列和月刊系列（真是赚钱没商量啊），在国内就极难看到了。有特别兴趣的玩友可以到网上查一查，实在是纷繁复杂，不胜枚举了。

这里还想说说《心跳回忆》的主题曲——《もっと！モット！ときめき》，金月真美把它唱得已是几近完美，但若是再去听一听阳ノ下光（野田顺子）演绎的版本，一下子就能发现两代主角之间的差异：阳ノ下光顽皮活泼得多了。有趣的是，据说野田顺子以前多配一些沉稳冷静的角色，没想到诠释阳ノ下光这样的阳光少女，竟也如此成功。

再就是《心跳回忆》的ENDING——《二人の时》（版本极多），听起来欢快轻松，但我想只要是已经告别高中的人，都能从中听出一点淡淡的忧伤吧。我庆幸我是藤崎诗织的同龄人，是她的一曲《二人の时》，伴我离开母校，踏上人生新的旅程。虽然现在感觉年纪有点大了（笑），但无论何时听到这曲《二人の时》，它都能把我再次带回那火热的高中岁月，哪怕还带着眼泪。谢谢你，藤崎，谢谢你们——为天下玩家带来梦想的人！

其实，关于《心跳回忆》有说不完的话题，仅仅是其中的音乐就够我们陶醉好几年了。任凭笔者在这里吹得天花乱坠，好听的歌曲终究需要大家自己去用心体会。从中获得快乐与感慨，也绝非寥寥数语可以表达。**也许你付出的只有一个下午，但你收获的是一生的领悟。**以这样的态度来看待游戏，什么指责与偏见都只是过眼云烟了。

随着《心跳回忆2》的出现，《心跳回忆》连同我们这一代"老玩家"的青春都将被不可逆转地卷入历史的洪流，但只要这些音乐还在，我相信它就能再次见证那段曾经熠熠生辉的岁月。

献给所有热爱《心跳回忆》的朋友们，所有热爱音乐的人！

枫言枫语

看完何文山的这篇文章之后，你是不是觉得对《心跳回忆》又多了一份了解？我们前几期讨论过了太多严肃的话题，这次就让我们一起放松一下，感受一下游戏所带给我们的一些真正能够让我们感动的东西。

后面的那一篇《我爱玛丽》所诉说的又是另外一种感动，不过这种带有淡淡清涩味道的感动，紫枫还是希望大家莫要尝试它为好。

如果你也曾经被某个游戏打动过，请将那份也许会在你心里深藏一生的感动写下来寄给我们。学会让别人分享自己的幸福感觉，对你而言那其实也是　一种幸福……

哦……对了，从这期开始，《玩友自由谈》被紫枫接管，希望大家继续支持，谢谢！

我爱玛丽

文:枫铮

也许，这样的回忆需要用心来沉淀；也许，这样的心需要用回忆来升华。但是，它只是一个简单的故事，纯纯的、淡淡的。久违的一场雨坠入我的心湖，它也就如涟漪一般洇开……

那也是一场雨，滂沱加着放肆，就像我的心情。逃离了那个令人窒息的教室后，我拖着铅重的双腿和空虚的躯壳，丧尸一般穿行在街市中，表情凄凉而冷峻。这已经是我的第n次逃课了，不为别的，只为让自己焦躁的情绪冷却下来。我已经不否认自己是一个差生了，至少我从那一次父亲的怒吼中认识到了这一点。我想到了发泄。如果我有一千只玻璃杯，那么我会把它们摔得粉碎，可我有吗？没有。如果我能住在海边，那么我会对着波涛嘶吼，可我有家吗？没有。所以，我才会遇到玛丽。

我掏出身上仅有的两块钱，奔入巷口的电子游戏室。或许，我只能在这里找到信心，找到尊严，找到自己。这是我最淋漓尽致的发泄渠道，是我悲喜的唯一流露。

瞄一下手表，从我第一个币投入到现在已经足足40分钟了。其间，有数十个player“喂”过这台机子了，而我却是唯一没有离开凳子的人。通常我不会表现出我的轻蔑或欢喜，哪怕是一个轻佻的眼神或是一丝藏在嘴角的微笑。因为，手染“格斗”，纯粹是为了发泄，真的，仅此而已。直到她的出现。

门外大雨如帘，亦是我与大蛇杀得天昏地暗之时，一只纤细的手把币放入投币口。起先，我并不在意，连头也不回，只是希望这是最后一个挑战者。但对手的过分瘦小引起我的注意，要知道未成年人是不准入内的。一抬头，竟是一袭齐肩长发，再定睛一看，是一位运动装打扮的女孩。犹豫间，新一轮的撕杀已拉开帏幕。我手下摇杆控制的依然是纯熟的八神。我喜欢他的不可一世，他的傲慢与叛逆，一如他血染的发丝。而她选的是清新活泼的玛丽。我素来不选女性角色，原因有两个：第一，我是男的；第二，它是女的。我决不会以一个女性为我的替身来发泄属于男人的情绪。我喜欢自诩为男人，虽然我还未满19岁。伴随着有节奏的音乐，拳声脚风如巨网罩在银屏上。画面上的两个人像是一对千古的冤家在这样一个摩登时代来了却一段亘古的恩怨。我的出招如长风临树、利剑刃光，而她竟也行云流水、霹雷袭花。我不得不告诉自己，我今天算是遇到对手了，而且还是一个女孩。

几个回合下来，我把剩下的币也搭上了，但总局数还是以一局小负。于是，我不得不认真地打量起身边这位貌似普通的女孩。她年龄与我相仿，令人吃惊的是，她居然对我粲然一笑，笑里带着“杀气”，却不乏温柔，就像玛丽。不知怎的，我竟也回了一笑，但一定笑得极别扭、极狼狈。当我还在木讷之间，她已经悄悄地走了，亦如来般匆匆。

我也收拾了一下纷零的思绪，走进了淅沥的雨中，清爽极了。心情好象一下子亮堂了许多，不知是因为在机上发泄了一个黄昏，还是因为她……我的心又乱了。

两个星期以后，面对父亲的训斥和寒风的凛冽，我选择了后者。

鬼使神差地走进了一家音像精品店，我决定买一张《KOF97》的游戏光盘，准备深夜回家大斗一场。于是，我漫不经心地翻弄着那一大堆凌乱的游戏光盘，眼睛却在仔细扫描，要知道《KOF97》的游戏是经典到人们用抢才买得到的。一张，不是！两张，不是！三张……哈！运气不错，找到了！刚要伸手去拿，却“嗖”一下被一只看似熟悉而敏捷的手夺了过去。我正要发作，一回神发现抢我光盘的人竟是那位在电子游戏室战胜过我的女孩，依然是五五开的齐肩长发，只是换了一身时尚的休闲装，显得格外清新。我俩各是一楞，既而便笑开了。她依然是玛丽般的笑靥，而我也依然是傻傻地笑。问过店主以后，才发现这张光盘是唯一的。当然了，我身为七尺男儿，不必多说，大手一挥，“拿去吧！我无所谓的！”她又是粲然一笑，大方地收起光盘。天哪！又是这种笑容，致命的笑容！我醉了……“谢了！我知道是你先看到的，欠你一个人情。待会儿请你喝杯热咖啡，不介意吧？”我怎能介意呢？不止因为严冬，不止因为人情。

喝咖啡时的具体对话内容，我已经记不清了。只是那一会儿，时间像碎了一样，在我的脑海里烙着鲜活的片段。可是有一句话我铭记在心里，她说：“活着，其实就是在战斗！”

再后来，我知道了她的的确确叫 Mary，不是“玛丽”，而是马莉。而当我要向她自报家门时，她却轻轻捂住我的嘴，认真地说：“我知道你的姓名！你叫——特瑞！”语气坚定而又自然。我除了默认，还能做什么呢？

从那一刻起，我才明白原来我的生活里还有阳光、还有温暖、还有希望、还有欢笑、还有爱。我已经无法把那种完全释放的感觉从记忆中抹掉了。因为，从来就没有一个人像她那样让我推心置腹过。

二月十四日的那一个血色黄昏，我和她相约在我们第一次见面的地方。仿佛是为了一个千年执守的盟约，我送上我的礼物——一幅玛丽的素描，质朴而真实，那是我多少次上课时涂鸦的功底啊。我以为迎接我的又是那种致命的微笑，可我错了！那是她晶莹的泪珠和感动的眼神。我突然恍然大悟般彻底地看清了自己，其实那时我执著好强如昔，只是淡漠孤独蚀满心怀。

缘分随时光逶迤而来，蜿蜒而去，能容下一切的，仅人的心灵与记忆而已。我根本无力想去改变什么，学业毕竟是最重要的。是该了结的时候了。我找到她时，她正坐在湖边看书。晚霞艳若明火，整整齐齐在我俩前方落成一幅泣血的图画，美丽得接近死亡。我们的天真太早遗失，成熟又蹒跚不至，这就注定了未来是一段艰辛的路。我与她一同吃力地跋涉，却要独自跨过思想的千山万水。我们深知：游戏如人生，人生却不能如游戏！

于是，我们含着泪，彼此挥挥手，笑靥被晚霞染红了……

从此以后，我打《KOF97》时只选玛丽，原因有两个：第一，我是男的；第二，它是女的。男人爱女人，天经地义！

China International Electronic Entertainment Expo

時間: 二零零零年十一月三日至十一月六日

地址: 中國廣東深圳市高新技術成果交易會展覽中心

展

主辦單位:
中國電子商會、深圳市經濟發展局

承辦單位:
中國國際電子娛樂展組委會
深圳市六方展覽策劃有限公司

特邀承辦單位:
深圳金智塔電腦軟件有限公司

支持單位:
東美電子股份有限公司

支持媒體:
《電子娛樂》
《東方電子娛樂網》
《電子游戲與電腦游戲》
《游戲世界》
《中國游戲機》
《電玩通訊》
北京世界商訊信息有限公司

協辦單位:
《游戲機實用技術》雜志社
中國游戲機雜志社
深圳萬智源電腦軟件有限公司

展品範圍

1. 各類游戲軟件
2. 各類游戲機及周邊配套產品;
3. 游藝器材、電動游戲玩具、游戲玩偶及紀念品等;

組委會將通過以下各種方式，多渠道地組織好參觀人員，保證本届展會的展覽效果。

- 國際互聯網知名網站推介
- 專業媒體廣告
- 電視臺、電臺及報刊廣告
- 邀請函、請柬、參觀卡免費派送
- 新聞發布會、推介會
- 展覽會會刊

首屆 CIEEE'2000

China E3

中國國際電子娛樂展覽會組委會
深圳市六方展覽策劃有限公司

中國·廣東·深圳市深南大道 6007 號創展中心 1318-20　郵政編碼: 518040
電話: 0086 - 755 - 3867300（十六綫）
傳真: 0086 - 755 - 3867307　3867302
E - mail: IEIG@IEIG.com.
官方主題網站 http: //www.gameking.net.cn/e3expo
協辦網站 http: //www.wangame.com/e3expo
歡迎通過 E - mial 網上報名

本廣告圖片解釋權屬于開發商、生産商

不思議のダンジョン
風来のシレン2
鬼襲来！ シレン城！